ЕКСКЛУЗИВНО **AGE OF EMPIRES 3 – НОВА ЕРА В СТРАТЕГИИТЕ**

92 ХИТОВИ СТРАНИЦИ

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (91), НОЕМВРИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

FIFA 06

Black & White 2

Myst V: End of Ages

NBA Live 06

Bet on Soldier

Rome Total War Barbarian Invasion

INTERNET

Уебпощата – 9 години по-късно

GSM ИГРИ

Wild West Tycoon
AntWar

HARDWARE

BIOS за начинаещи
ATI CrossFire

PS MANIA

PS Portable Test
Darkwatch

дистрибуция www.mart.bg
3 800819 012327 11>

www.mmtv.bg

ultra team design

сряда

16.00

proXy

a plug and watch technology

БРОЙ 11 НОЕМВРИ [2005]

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 06

НОВИНИ

Геймърски новини 08
Mixed news 67

REVIEW

FIFA 06 10
Rome: Total War – Barbarian Invasion 14
Age of Empires III 16
Fahrenheit: Indigo Prophecy 20
Black and White II 22
NBA Live 06 26
Myst V: End of Ages 28
The Sims 2: Nightlife 30
Warhammer 40,000: Winter Assault 32
Codename: Panzers Phase Two 34
Dragonshard 36
Serious Sam II 38
Brothers in Arms: Earned in Blood 42
Bet on Soldier 46
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse 50
Conflict Global Storm 54
Ultimate Spider-Man 56

GSM ИГРИ

AntWar 58
Angry Kid 58
Monsters' Paradise 58
Wild West Tycoon 58

ONLINE GAME

The Time Traveller 77

РЕТРО

Age of Empires 52

PS MANIA

PS News 61
PlayStation Portable мечт 62
Brothers in Arms: Earned in Blood 64
Darkwatch 65
Advance Wars: Dual Strike 66
Meteos 66

ИНТЕРНЕТ

Уебпощата – девет години по-късно 70

HARDWARE

BIOS за начинаещи – I част 72
ATI CrossFire 74

CHEATS

PC Cheats 78
Console Cheats 79

STRATEGY GUIDE

Fable: The Lost Chapters 80

ДЖАДЖИ

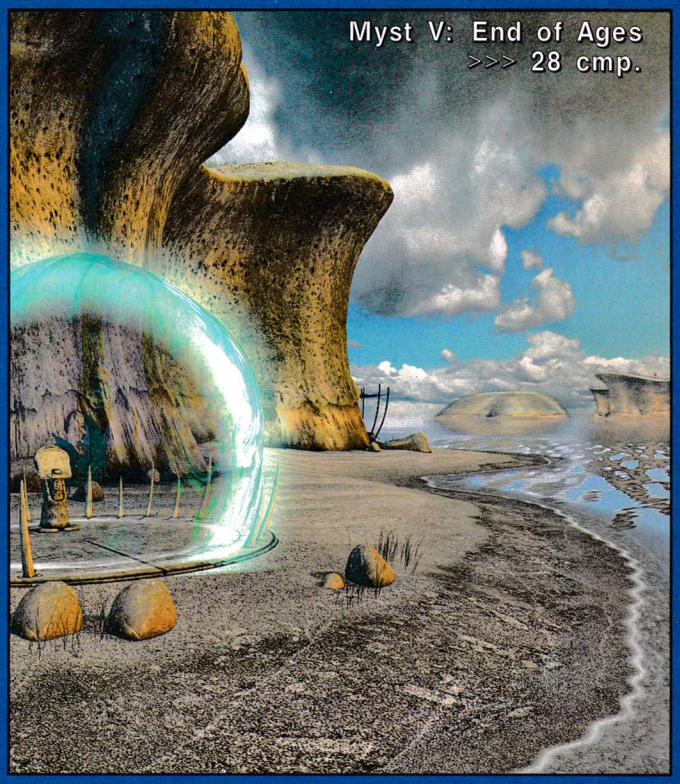
Best Gadgets 10/2005 84

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 86

SOFTWARE

Best Free Soft 08/2005 88



Double the gun, double the fun - Sam "Serious" Stone

Преди 3 години

Никой не е прокопсал с писане. И аз, който се докосвам едва-едва с върха на пръста си до тинята на текста, усещам зловредното ѝ влияние. Забелязал съм, че хората могат да бъдат разделени на два вида, според това имат ли вземане-даване с писането.

Веднага ще ви кажа – сериозните хора не пипват каквото и да било, различно от строго деловата си кореспонденция. Не познавам нито един, който да го прави или да не се спрял навреме. Ако ли не е, той просто не е истински сериозен човек, а само умело е мимикрирал.

Представете си Сириъз Сам захвърля на една страна пушката, на друга ракетомета и сяда да трака по клавиатурата. Това сириъз ли е? Ще си играете ли повече с него? Малко се съмнявам. А онзи с голата глава горе на корицата от преди три години, мислите ли, че би захапал клавиатурата, вместо да нагласява оптическия си мерник преди да изпрати поредния смъртоносен изстрел.

Предложете на някой истински сериозен човек да ви напише нещо, различно от платежно нареждане и той ще умре от смях. А ако предложите същото на някой от нашите виртуални герои, най-вероятно ще ви разпишат директно смъртната присъда.

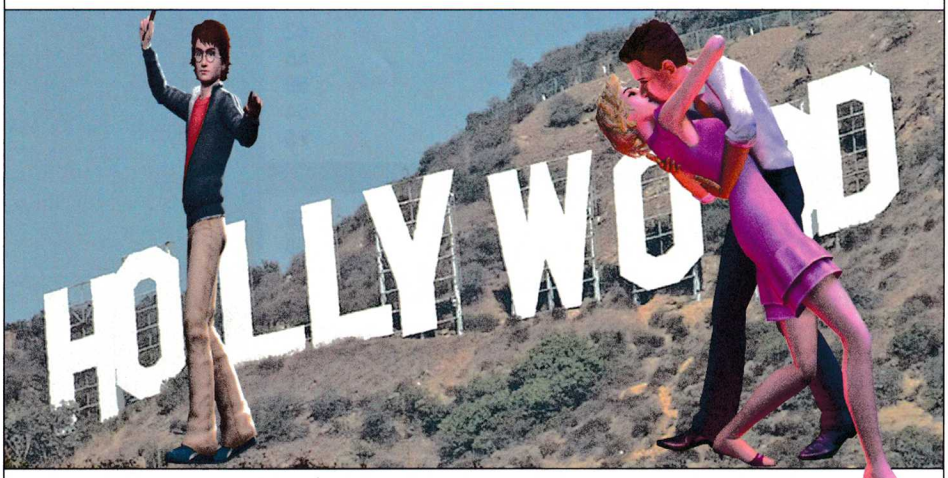
Не питайте защо е така, тази колонка побира под 1500 знака и не позволява сериозно задълбаване. А няма и нужда – реалността ще ви даде всички отговори и аргументи, които съм спестил в справедливо ограничената за лични разсъждения редакционна площ.

Петър Табов

По стъпките на Холивуд

Една новина от последните няколко дни ме накара отново да се размисля за нещата от живота и бъдещето на компютърните игри. Само преди три дни геймгигантът Electronic Arts (EA) обяви, че сключва договор за дългосрочна съвместна работа с легендарния холивудски режисьор и продуцент Стивън Спилберг. От началото на следващата година бащата на "Извънземното", "Челюсти", поредицата "Индиана Джоунс" и "Minority Report" (кой знае защо преведен на български като "Специален доклад"), ще се труди върху създаването на три оригинални компютърни (а вероятно – и конзолни) игри.

Въпросната вест и ме зарадва, и в същото време малко ме натъжи. От едторитъл, реших да си припомня филмографията му, отворих онлайн кино енциклопедията imdb.com и въведох неговите имена в полето за търсене. Какво беше учудването ми, когато установих, че последният негов филм, който наистина ми хареса, е "Джурасик Парк" от 1997 г. Освен това разбрах, че холивудската легенда също се е плъзнал по модерната в момента тенденция да прави продължения – премиерата на "Индиана Джоунс 4" (работно заглавие) е насрочена за 2007 г. И в този момент си дадох сметка, че, залагайки на хора като Спилберг, гейминдустрията може да изпусне своя уникален шанс да се развие по свой собствен начин и да не повтори грешките на Холивуд.



на страна, тя е доказателство, че гейминдустрията все повече се професионализира и нейните продукти ще бъдат ошлайфани поне на техническо ниво. И Electronic Arts, и Стивън Спилберг са еталони в областите, където се изявяват, а имената им са гаранция за почти перфектно свършена работа. Едно от хубавите неща, които можем да очакваме, е драстичното подобряване на сюжетите на компютърните игри. Поне по мое лично мнение до момента това е най-слабото място на индустрията, която вече е постигнала чудеса в техническо отношение, но продължава да ни бомбардира със сценарии, писани сякаш от треторазреден драматург на телевизионни сериали. "Няма по-голям разказвач от Стивън Спилберг", казва изпълнителният директор на EA Лари Пробс и в много голяма степен е прав.

За жалост обаче той не е прав поне за две неща, за което гейминдустрията би трябвало да се замисли. На първо място това проблемът с рутината. Стивън Спилберг може да е легендарен режисьор, но ако сложа ръка на сърцето си, трябва да призная, че той просто е човек от друга епоха. Сядайки да пиша този еди-

Другото нещо, върху което фирмите от калибъра на EA, а и ние като техни клиенти, би трябвало да поразсъждаваме, е доколко наличието на "голям разказвач" прави дадена игра наистина хитова и пристрастяваща. Най-пресният пример, за който се сещам, е безспорно размазващият шутър Half-Life 2. Страхотен сюжет, уникална "софийска" атмосфера, запомнящи се герои – той притежава всичките качества, за да ме спечели завинаги. И въпреки това му отделих една седмица. Проблемът на Half-Life 2 е, че е линейна. Че е като интерактивен филм, където ние сме главен герой, но се движим по зададен маршрут. А компютърните игри позволяват много повече. Ще си дадем сметка за това, ако погледнем други хитови жанрове като стратегиите в реално време и отборните шутъри (които са усложнен виртуален еквивалент на спортните състезания) и онлайн-ролевите игри (които са нещо като паралелна реалност, където бягаме от скуката и проблемите на днешния ден). Не съм сигурен обаче дали хора като Спилберг са способни да осъзнаят тези неща. Или дали имат време да го направят...

Момчил Милев

• Абонатите на БТК 15 Сити да задържат 150 минути, абонатите на БТК 20 Сити да задържат 250 минути.

ПОДГОТВИ СЕ ЗА ПО-ДЪЛГИ РАЗГОВОРИ

С АБОНАМЕНТНИТЕ ПЛАНОВЕ НА БТК У ДОМА ПЛАЩАШ МНОООГО ПО-МАЛКО, ОТКОЛКОТО ГОВОРИШ

БТК 12 срещу 12 лева месечно - получаваш **50** включени минути за селищни разговори и **30** за междуселищни.
БТК 15 срещу 15 лева месечно - получаваш **70** включени минути за селищни разговори и **50** за междуселищни.
БТК 20 срещу 20 лева месечно - получаваш **120** включени минути за селищни разговори и **80** за междуселищни.

БТК 12 Сити срещу 12 лева месечно - получаваш **100** включени минути за селищни разговори.
БТК 15 Сити срещу 15 лева месечно - получаваш **150** включени минути за селищни разговори.
БТК 20 Сити срещу 20 лева месечно - получаваш **250** включени минути за селищни разговори.

Включените минути са само за разговори проведени в мрежата на БТК.
В цената на всеки план е включен месечния абонамент. Цени без ДДС.

С ВСЕКИ ОТ АБОНАМЕНТНИТЕ ПЛАНОВЕ ПОЛУЧАВАШ 10% ОТСТЪПКА ЗА ИЗБРАНА ОТ ТЕБ МЕЖДУНАРОДНА ДЕСТИНАЦИЯ.

Включи се сега на 0800 100*
центровете на БТК или партньорската мрежа
***Възможни са ограничения**

БТК

www.btc.bg

PC MANIA TOP 10

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ОКТОМВРИ?

1. FIFA 2006	14.23% (310)
2. World of WarCraft	14.14% (308)
3. WarCraft III	9.10% (200)
4. GTA: San Andreas	8.68% (189)
5. Heroes III	5.46% (119)
6. Fable	5.28% (115)
7. Counter-Strike	5.00% (109)
8. StarCraft BroodWar	4.78% (104)
9. Diablo II: LoD	4.04% (88)
10. NFS Underground 2	3.08% (67)

Случи се. Още с появата си, още с влизането в домовете и по твърдите дискове на най-големите си фенове FIFA се закотви на върха в класацията на PC Mania. Наречете го закономерност, обяснете го със сезона, но е истина, че по-добра футболна симулация няма и не се очертава скоро да се появи. Макар и само с два гласа, FIFA 2006 се изкачи на геймърския Олимп и сега предстои да видим дали ще успее да запази първенството си през следващите най-важни три-четири месеца, когато разработчиците изплюват новите си продукти, играчите се подготвят за студената зима, а коледният шопинг разрешава така дълго стаяваните драми с новия GeForce и тригигахерцовия процесор...

ИГРАЕТЕ ЛИ ДЕМО ВЕРСИИ?

Чета ревюта, играя направо пълните версии	39.13%
Само на по-популярните игри	36.71%
Да, при всяка възможност	12.71%
Веднъж на два-три месеца	11.45%

Вторият World of WarCraft продължава да бъде най-играното онлайн RPG по българските земи. Прочее, призовата двойка се е откъснала далеч пред преследвачите си в чарта. Третият WarCraft III е на повече от 100 гласа дистанция и спокойно консумира дните на своята вече поувяхваща слава. Все пак творението на Blizzard продължава да бъде с повече потенциал и по-голяма фенска подкрепа в сравнение с огромна част от новопристигащите стратегически заглавия. Аз бих заложил на един сблъсък с Age of Empires 3, но тепърва предстои да видим кой ще надделее – революционно новото или перфектно познатото. Май отново опираме до онзи GeForce и хилядите мегахерци...

Четвърти е San Andreas, който някак изостана от истинската надпревара. Въпреки сериозните си амбиции за върховете той не успява да убеди почитателите си, че да си черен е яко и че да играеш реалния си живот пред монитора е заместител за дълго време. Дистанцията пред следващия го пети Heroes III и тук е чувствителна и едва от петото място нататък започва реалната схватка и битка за участие в състезанието "Искам редакторът да пише за мен в своето импромптю на шеста страница в новия брой". Fable е шести, но спокойно можеше да бъде и седми, ако Counter-Strike не беше толкова над тия неща и ако не се наслаждаваше на посредствеността си в низините. Осми е онзи доайен, за чиято слава писаха дори и в ежедневната преса. Девети е добре познатият на цял един народ Diablo II, който вече тотално е затънал в подземията на своята микровселена. Десети е NFS: Underground II, което си е постижение все пак – имало е и месеци, в които автонадпреварите с нощен оттенък не са издрапвали толкова нависоко в чарта. Високата топка на фенската любов впрочем изпита кървавата Райна, която през този месец просто не успя. Потъна, затъна и като една съща звезда-еднодневка се отдаде на нелеката съдба на посредствеността. Нищо. Идват най-вълнуващите месеци на годината. Дали през следващия месец чартът няма да бъде с пет-шест новобранци?

Попитахме ви за мнението ви относно демо версиите на различните игри. Въпросът беше провокиран от любопитство – има ли смисъл от подобен род софтуер и дали наистина играчите оценяват тази първа хапка софтуер от задаващите се заглавия. Очевидно е, че отговорът не е еднозначен. Макар че повечето от вас са заявили, че започват направо с пълната версия, без да губят време в някакво си демо, все пак не по-малка част от вас нямат търпение до нейната поява и разцъкват съдържащото се по дисковете на PC Mania например. Твърдата група на демо феновете по всяка вероятност съвпада и с пропорцията на твърдия гейминг по принцип – около 12 процента, т.е. хора, за които игрите са необходими във всяка една форма. Всъщност, за пореден път "лъсна", че пиратството променя нагласата и очакванията на потребителя спрямо продукта софтуер за забавление – щом мога да си я сваля цялата, защо да си губя времето с демо?

Не си губете времето, ами елате на www.pcmania.bg и през следващия месец. Ще си задаваме умни въпроси пак. Вече е традиция.

PLESIO

МАГАЗИН ЗА МАНИАЦИ

Плесио Компютърс откри огромен търговски център на площ от 850 кв.м. в самия ценър на София. В него ще намерите компютърни компоненти на наложили се производители като Asus, Albatron, Zalman, ATI, nVidia и ще можете да асемблирате най-добрата гейм-машина с помощта на нашите консултанти. При нас са и последните модели на всякави дигитални устройства - MP3 плейъри, фотоапарати, памети, аксесоари, GSM smart phones. За любителите на конзоли има хардуер и игри за XBox, PS2, PSP, Nintendo и голямо разнообразие от падове и джойстици. Заповядайте в магазина, за да видите най-новото от сферата на гейминг хардуера.

Посетете нашия щанд на

1-5 ноември 2005, Inter Expo Center, зала 3

БАИТ ЕКСПО 2005

Специални промоции за геймъри по време на изложението.

ул. "Ангел Кънчев" 5, тел. 0800 18 200, www.plesio.bg

TO BE CONTINUED

Сам Фишър отново на работа

Ubisoft ни увериха, че Сам Фишър ще се завърне през пролетта на 2006-та, за да спаси света от пълно унищожение за четвърти път със своите стелт умения. Tom Clancy's Splinter Cell 4 (работно заглавие) би трябвало да представлява нещо напълно ново и революционно. За съжаление обаче нейните разработчици не казват нищо конкретно, освен че историята ще бъде много по-задълбочена отпреди и сега ще бъде отделено повече внимание на характера на Сам.

Ново завръщане в замъка Волфенщайн

През 2006-та Raven Software – авторите на Quake IV — ще ни дадат възможност да атакуваме за пореден път замъка Волфенщайн със своя най-нов шутър по темата. Той ще ни предложи един гигантски свят, който няма да бъде разделен на нива и така няма да има постоянни и досадни зареждания. Отново ще бъдем поставени в тила на врага в разкъсваната от война Германия, където нацистите усърдно експериментират с най-различни технологии и свръхестествени сили заплашват да унищожат света. Играта се разработва паралелно за PC и XBox 360.

Трима братя по оръжия

Brothers in Arms: Earned in Blood едва-едва излезе на пазара, а Gearbox нямат търпение да зарадват феновете. Наскоро те с радост анонсираха, че работят върху трети епизод от поредицата шутъри, които, за изненада на мнозина, се радват на голям успех. Единственото нещо, което се знае за продължението до момента, е, че ще се захранва от Unreal Engine 3.

Шерлок се заема с трети случай

Frogwares оповестиха плановете си за разработка на нова игра с главен герой небезизвестния детектив Шерлок Холмс. Тя ще се казва Sherlock Holmes: The Awaken, ще се захранва от енджина на 80 Days и ще предложи една много по-мрачна история в сравнение с предишните две заглавия по темата – Mystery of the Mummy и The Silver Earring.

Симсчетата продължават да се размножават

На последната корица на книжката на специалните копия на новия The Sims 2: Nightlife се появи първото официално потвърждение, че Maxis работят върху трети експанжън на тяхната виртуална машина за пари. Става въпрос за непретенциозна рекламка, в която се казва, че скоро симсчета ще са готови да развият свой собствен бизнес. Разширението ще се казва Open for Business и най-вероятно ще излезе на пазара през май 2006-та, предвид седеммесечния интервал между University и Nightlife.

MADE IN BG

Следващият крал на хълма

Победителят в провеждания за трети път BTC: King of the Hill на пловдивския есенен панаир е Радослав "JuSt.DieSeL" Колев! В оспорван двубой той успя да надделее в изиграните общо пет игри на WarCraft III над досегашния носител на короната – Здравко "SK.Insomnia" Георгиев, да го детронира и да спечели голямата награда. Честито на победителя!

Bladeto – шампион по Empire Earth II

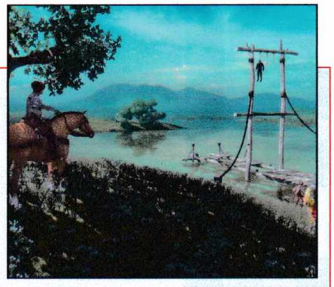
Радослав "Bladeto" Иванов от София спечели турнира по Empire Earth II, организиран от бТк и Българската федерация по електронни спортове. Второ и трето място заеха съответно Александър Йотов, също от столицата, и Станислав Димитров от Пловдив. В надпреварата взеха участие повече от 80 геймъри от цяла България. Основните турнири протекоха четири града – София, Варна, Благоевград и Пловдив.

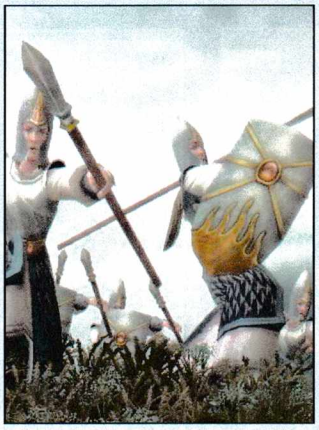
|GAME NEWS | GAME NEWS | GAME NEWS | GAME NEWS |GAME NEWS |GAME NEWS | GAME NEWS | GAME NEWS |

BRAND NEW

Още Warhammer стратегии

Авторите на Armies of Exigo се гласят да ни зарадват с една нова стратегия в реално време. Тя ще се казва Warhammer: Mark of Chaos, и се очаква да излезе на пазара в края на 2006-та. По предварителни данни играта ще предложи епични сблъсъци, развиващи се на гигантски по мащабите си полесражения. Четири мощни армии — империята, хаоса, скавен и върховните елфи — заедно с другите спътници на войната, включително орки, джуджета, вампири и гоблини, ще се изправят едни срещу други в множество битки за територия и власт.





Адски тайкун

Anarchy Enterprises анонсираха тайкуна с най-необичайното и многозначително име досега – Hell Tycoon. Той ще излезе точно на 6 юни 2006-та или с други думи 6-6-6 – числото на дявола. Това ще е игра, в която ще трябва да измъчвате нещастните души във всичките 9 кръга на ада! Звучи яко, нали? Те ще тичат наоколо и ще се опитват да си изкупят греховете с надеждата, че ще се доберат до рая. Но вие сте тук, за да сте сигурни, че това никога няма да стане. Не! Те трябва да бъдат наказани, да се гърчат постоянно – в огненото езеро, завинаги!
[Следва злокобен смях!]

MIXED

Sam & Max идат!

Telltale Games най-накрая изкопчиха от Lucas Arts правата над Sam&Max. Сега те могат да създадат нова игра с лудото дуо куче и заек полицай. Само, че няма да се казва Sam&Max: Freelance Police, както компанията на Лукас възнамеряваше да кръсти приключението, на което после безцеремонно подрязаха крилата. За щастие създателят на тези два колоритни персонажа – Стийв Пурсели, който в момента работи в Pixar – ще вземе участие в разработката на новата игра.

Развлекателната индустрия vs. Шварценегер

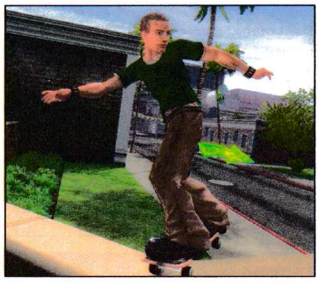
Асоциацията за развлекателен софтуер обеща да предизвика в съда губернатора на Калифорния – терминаторът Арнолд Шварценегер – във връзка с това, че си е позволил да подпише закон, който забранява поддаването или отдаването под наем на игри с рейтинг "mature" или "adult" на деца под 18 години. Глобите за всички нарушители ще бъдат от порядъка на 1000 долара. Много е вероятно развлекателната индустрия да пожъне успех, тъй като подобни закони вече са били отчетени като противоконституционни в други щати като Вашингтон например. Още повече някогашният мистър Олимпия има навика да участва във филми, изпълнени с достатъчно насилие като "Терминатор", "Хищникът" и "Конан Варварина", което определено няма да е в негова полза, когато се изправи в съда.

Принцът на Персия се настани на двата трона

Ubisoft разкриха новото подзаглавие за третата заключителна част от приключенията на принца на Персия. Вместо Kindred Blades (име, представено на тазгодишното изложение E3), Prince of Persia 3 ще се казва The Two Thrones. По същия начин обаче е известна и една стратегия на Paradox. Така че все пак това може и да не е окончателното заглавие на тази многообещаваща екшън-приключенска игра.

Tony Hawk's American Wasteland и за PC

Aspyr Media съобщиха, че през декември имат намерението да издадат PC версията на Tony Hawk's American Wasteland! Така че пригответе се за маниашко скейт тързаляне и лудо каране на BMX сред най-подходящото за тази цел място – Лос Анджелис. Без нива, без допълнително зареждане. Очаква ви безкраен екшън, който ще спре само тогава, когато излезете от играта.



Суап оцеляха

Авторите на приключенската поредица Myst се върнаха обратно в бизнеса! След като в началото на септември почти целият персонал на Cyan Worlds бе разпуснат, съвсем наскоро Ранд Милър направи следното изявление: "Дадохме си малко почивка. Извадихме заек от шапката (засега не мога да разкрия информация по този въпрос). Така че успяхме да наемем отново всички. Шантава индустрия. Тръпки ме побиват от нея."

HOLYWOOD

Филм по Condemned

Warner Bros. натовариха Кърт Сътър с нелеката задача да създаде сценария към Species X – филм, разказващ историята за детектив, който осъзнава, че може и да не е от този свят. Продукцията ще бъде свързана с хорър играта The Condemned: Criminal Origins на Monolith, ще излезе малко след нейната премиера и ще се явява особен вид продължение на главния сюжет – нещо необичайно за развлекателната индустрия. Фенове на "Терминатор" и "Шотландски боец би трябвало да останат доволни.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts
Battlefield 2: Special Force	Electronic Arts
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft
King Kong	Ubisoft
The Matrix: Path of Neo	Atari
The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
The Movies	Activision
Fear Factor: Unleashed	Hip Games
Star Wars Battlefront II	LucasArts
Starship Troopers	Empire Interactive
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Дванадесет години изминаха от появата на първата ФИФА. Една дузина. Две петилетки и половина. Цяла епоха според мен. Каквото и да си говорим, играта направи много за жанра до този момент, а сигурно и ще продължи да прави. Може и да не е най-добрият футболен сим на пазара, няма да споря с различните фенски общности. Може да не е най-красивата, най-реалистичната или най-готината джитка, излизала някога. Но едно е сигурно – тя е една от най-епохалните.

Дванадесет години на какво?

Дванайсет години на развитие според мен. Не революционно, а плавно и на вълни. Все пак Рим не е бил построен за един ден, ако ми позволите да направя това

Различна ФИФА, дали е възможно?!?

PC
XBox
PS2
GBA

FIFA 06

Жанр: **Sport Simulation** | издател: **EA Sports** | **http://www.fifa06.ea.com/** | хардуер: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Windows 2K/XP** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

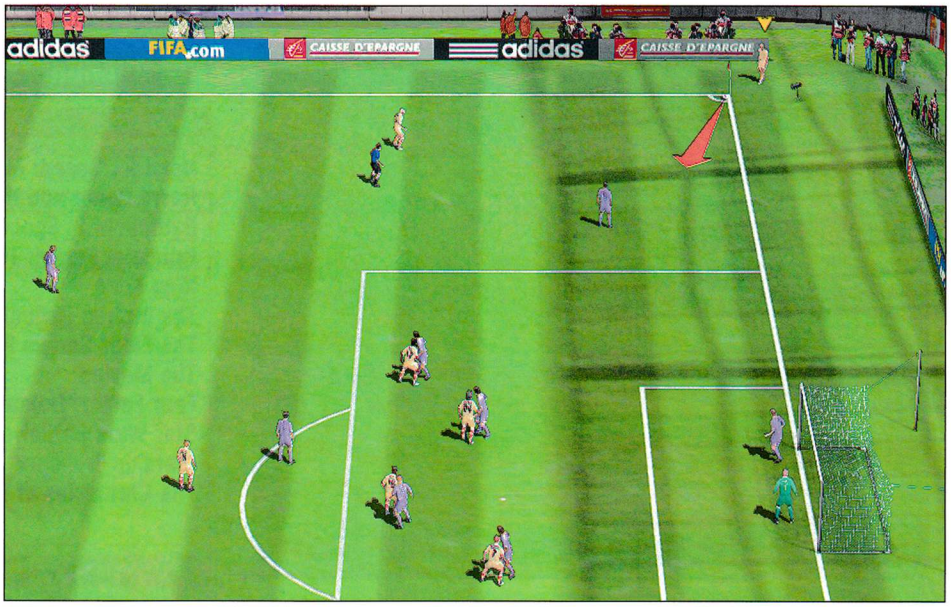
сравнение. Да, много се изписа и изговори за застой, идейна дупка и т.н. и въпреки това, всяка година ние играем последната версия, а не циклим още на FIFA 2000, нали? Хайде да бъдем обективни поне за десет минути. Добре де, поне за пет. Само пет минути, след които можем да възобновим оплюването на комерса, ок?

Та за всичките тези години играта стартира като обикновен симулатор и непрекъснато гонеше целта да бъде Симулаторът с главно "С". Тазгодишното издание за PC, озаглавено просто FIFA 06, се доближава най-много до тази идея. Виждали сме опити на ФИФА-та да стане телевизионно предаване и какво ли не, този път най-сполучливо ми изглежда определението "енциклопедия". Тоталният симулатор, в който има сбито по малко от всичко. Тук дори можете да напредвате в играта, без да изиграете дори един мач, но за това по-надолу.

Десетки промени!

Десетки, ама миниатюрни до такава степен, че човек да се съмнява новости ли са, пачнати бъгове ли са или си ги е имало и преди. FIFA style. :)

На първо място геймплеят е претърпял някои изменения. Вече отлепихме топката от краката на играчите във FIFA '05; в UEFA 04-05 пък отлепихме и играчите един от друг – с други думи, дотогава, когато топката беше във владение на противников футболист, вашият



графика	
звук	
геймплей	

5.5 общо

човек се "заключваше" за врага си и общо взето орбитираше около него. От УЕФА-та насам това вече не е така и ще ви трябва доста по-голяма сръчност в пръстите, за да отнемете топката, вече дори не е достатъчно просто да блъснете вашия ритнитопковец в другия. Дори опитни ФИФА ветерани ще трябва да отделят няколко минути, за да свикнат с новия стил на игра.

Макар контролите да са същите, още със стартирането играта ви дава да разберете, че няма да я караме по старому – след създаването на профил, джиткатa ви пита дали искате да се пробвате срещу сборен отбор на звездите от близкото минало – Руди Фьолер, Ерик Кантона, все легенди от такъв калибър. Аз, оптимистично, смятайки се за опитен ветеран, се съгласих. Звездите ме отвяха с три на нула и ме пуснаха да си ходя по живо, по здраво. :))

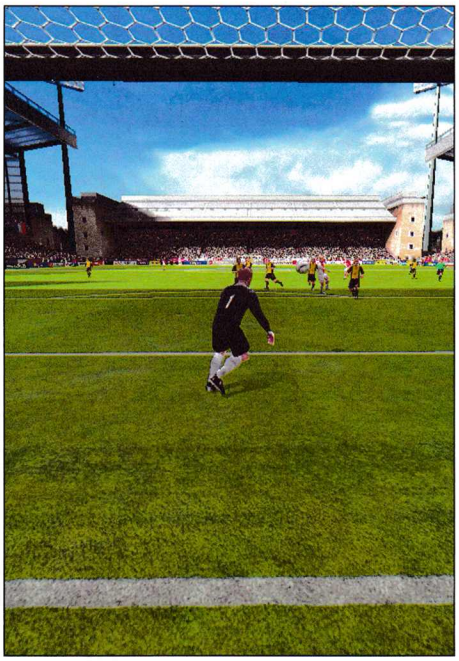
Голяма част от досадата идва от факта, че в новата FIFA

всички действия се изпълняват ба-а-авно

и протя-я-яжно, без много бързане (точно както аз си пиша статиите :)). Например топката попада във ваш играч и натискате копчето за пас – вашето момче се заиграва с коженото кълбо за

три до пет секунди и тогава, евентуално, подава на някого. Няма ги предишните бързи пасове и скоростни контраатаки – не че са невъзможни, но изобщо не са така лесни и хмм... естествени, както преди. Много псувни отнесе горката игрица заради такива неща...

Всички статични положения са променени доста сериозно – всъщност те бяха пипнати и в UEFA-та, но сега са доизчистени. Забравете за разнообразните кръгчета, мерничета и други такива указатели къде по дяволите ще отиде топката. Сега при пряк свободен имате само разстоянието до вратата в метри и толкоз. Може би повечето от вас знаят колко лесно беше да се exploit-ват корнерите преди – да стоиш в центъра на указателното кръгче гарантираше почти стопроцентово попадение; в отбрана пък да отдалечиш максимално защитника си от покривания нападател, стоящ в кръга, означаваше, че вратарят ще излезе и ще хване топката. Само че вече, както споменахме, няма кръг и в наказателното поле цари малък хаос, но играта става много по-интересна. Дузпите също са пипнати, можете да придвижвате вратаря леко наляво или надясно, да му кажете да се хвърли в горния или долния ъгъл



на вратата и други такива.

Добавена е системата с

авантажите и продълженията

пак от УЕФА-та. Ако след нарушение пострадалият отбор все още притежава топката и тя остане у него две-три секунди, съдията ще си затрае, ако не успее да я задържи толкова време, спиране на играта все пак ще има. В края на полувремената под часовника се изписва с колко минути ще бъде удължено редовното време. Кофтито е, че самото продължение не се отброява, т.е. часовникът стига до 45 или 90 и спира. Да не забравя – съдиите вече присъстват на терена :)! Ако ви дразнят – махнете ги от опциите.

Най-много ме изненадаха обаче промените в сингъл режима Мениджър. Освен с треньорски задължения, вече трябва да се нагърбите и с избор на рекламодател (има си тарикатлъци), определяне на цените на билети, медийните изяви на избраниците си, дори номерата на фланелките им. Да не говорим, че в разните турнири можете да прескачате мачове! Или оставяте компютъра да изчисли крайния резултат (не бих се надявал да спечеля турнир по този начин обаче), или наблюдавате мача по подобие на някоя истинска manager игра – виждате резултата и по-важните моменти, като можете да се включите лично в управлението във всеки един от тях.

Лудница, това не съм го очаквал, казах ви аз, че от EA се стремят да създадат Симулатора, ама кой да слуша...

Тоя стадион сме го виждали вече

Графично играта изглежда позагладена и малко по-мазна, но не толкова, че да си заслужава да се включи в графата с плюсовете. Отново е отлична – по екипите си личат всякакви дребни детайли, футболистите са усвоили няколко нови движения и други. Впечатление правят вратарите – преди общо взето имаше два варианта: стражът ще хване топката или ще я избие нанякъде. Сега движенията, които той прави, са бая повечко. Голямата ми болежка – публиката, си е все така плоска (ми то за да си платиш да гледаш мой мач, трябва да си не плосък, ами не знам какъв :)), но май така е по-добре, че пари за 5-гигахерцов процесор още не съм събрал.

И което е най-важно и без което определено не може – мрежата на вратата вече се огъва :D! О-о-о, да, край на миналогодишните стоманени нишки. Саундът е все така – добри песни, силни скандирания по трибуните

Разлика?

Ако кажете, че промените са дребни, ще сте прави. Не бих бързал да ги нарека маловажни обаче. Пред нас стои една различна с поне 50% FIFA. Не остана място да спомена за разните интервюта, биографии и ретроспекции, намерили място на DVD-то, както и едно култово филмче с топ 10 на най-красивите голове в последните години, но те са там. Не вярвам някой да бъде разочарован от джиткатa, само дето BG отборите ги няма, но с уменията на българските модери и с успехите на трите родни отбора, влезли в групите на УЕФА, мисля че това ще се промени. Най-късно догодина.

А дотогава... една бърза ФИФА?

Пламен Димитров

www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** мтел и глобул

* ексклузивни видео клипове от MEF

mr. otto

играе голф, сваля мадами, кара хеликоптер — 51752

спира такси, бива човек — 51753

при статуята на свободата, поставя картина — 51754

на митинг, пуска котва, играе бейзбол — 51755

* видео клипове

анелия - всичко води към теб 51728 | ивана - доза любов 51729 | преслава - завинаги твоя 51730 | гергана - последна вечер 51731 | емилия - за мен забрави 51732 | камелия - ти ела 51733 | магда - нали ти казах 51734 | ивана - не е ваша работа 51735 | преслава - дяволско желание 51736 | устата - всички дрехи ми пречат 51737 | емилия - целувай ме 51738 | гергана - някой ден може би 51739

френска любов 51740 | маниачка 51741 | много яко 51742 | див секс 51743 | женски ласки 51744 | ненаситница 51745 | какво ли се крие? 51746 | за всеки по нещо 51747 | вкусно 51748 | голо секси тяло 51749 | лесбийки 51750 | брюнетка 51751

сосен секс

ексклузивни еротични цветни картинки

51756 | 51757 | 51758 | 51759 | 51760 | 51761 | 51762

мелодия — топ хитове

	моно	поли
crazy frog - popcorn НОВО	51763	51805
crazy frog	51764	51806
akon - belly dancer НОВО	51765	51807
craig david - all the way НОВО	51766	51808
rihanna - pon the replay НОВО	51767	51809
the pussycat dolls - don't cha	51768	51810
графа и мария и. - крадена любов ХИТ	51769	51811
infernal - from paris to berlin	51770	51812
mariah carey - we belong together	51771	51813
daddy yankee - gasolina ХИТ	51772	51814
50 cent - just a lil bit ХИТ	51773	51815
shakira & alejandro sanz - la turtura ХИТ	51774	51816
morandi - love me НОВО	51775	51817
руски филм - бригада	51776	51818
helena paparizou - my number one	51777	51819
50 cent ft. olivia - candy shop	51778	51820
kati garbi - esena mono	51779	51821
камелия - в сърцето си ми ти НОВО	51780	51822
райна - любов по скалата на рихтер НОВО	51781	51823
nada topcagic - od vikenda do vikenda НОВО	51782	51824
мария - не те обичам НОВО	51783	51825
ивана - доза любов	51784	51826
ивана - време за мъже	51785	51827
ивана - ние сме номер едно	51786	51828
анелия - как предаде любовта НОВО	51787	51829
анелия - всичко води към теб ХИТ	51788	51830
амет - любовта не е пожар ХИТ	51789	51831
емилия - за мен забрави	51790	51832
преслава - завинаги твоя ХИТ	51791	51833
магда - нали ти казах	51792	51834
райна и константин - и това е любов	51793	51835
емилия - целувай ме	51794	51836
преслава - дяволско желание ХИТ	51795	51837
мая - party time	51796	51838
ростислава - слънце мое ХИТ	51797	51839
индира радич - петдесет година	51798	51840
мухарем - защо са ти коси побелели друже ХИТ	51799	51841
бобан здравкович - не долази	51800	51842
орк. империал - шест без десет	51801	51843
оркестър варненци - тез червени домати ХИТ	51802	51844
орк. кристали - телефони ХИТ	51803	51845
фолклорна - шуми яворе ХИТ	51804	51846

* true tones - кавъри на топ хитове

cover на crazy frog - popcorn	51847
cover на rihanna - pon de replay	51848
cover на coldplay - speed of sound	51849
cover на madonna - borderline	51850
cover на black eyed peas - don't lie	51851
cover на axel foly-crazy frog	51852
cover на daddy yankee-gazolina	51853
cover на akon-lonely	51854
cover на bon jovi-it's my life	51855
cover на brytney-my prerogative	51856
cover на don't phunk with my heart	51857
cover на gwen stefani-rich girl	51858
cover на mariah carey-we belong together	51859
cover на chamical brother-galvanize	51860
cover на film-брилянтин	51861
cover на elvis presley-затворнически рок	51862
cover на gloria gaynor-i will survive	51863
cover на irene cara-fame	51864
cover на eric prydz - call on me	51865
cover на eminem - ass like that	51866
cover на daniel powter - bad day	51867
cover на gorillaz - dare	51868
cover на irene cara - flashdance	51869

* TRUE TONES — лафове и звуци

телефонен оргазъм	51870
секс в палава компания НОВО	51871
бебешка истерия	51872
къде си ма парцал ХИТ	51873
аре ма кифло, вдигни го тоа телефон	51874
аааа крокодил	51875
реч на тодор живков ХИТ	51876
свиркане по мацка	51877
индийски ритми	51878
хеликоптер ХИТ	51879
мотор	51880
бебешки смях	51881
брум брам ХИТ	51882
велик е нашия войник	51883
пръцкане	51884
истеричен смях	51885
оргазъм ХИТ	51886
pronto, кой е бе	51887
шефе, търсят те по мобифона ХИТ	51888
копеле ща строша	51889
сосна псувня ХИТ	51890
патка с патка такава ХИТ	51891
ку**а миризлива вдигни си телефона	51892
разтърсващ оргазъм във влака	51893
много пъти съм се напивал ХИТ	51894
какво не гледеаш, като лайно	51895
в пудра захар	
лудата мравка ХИТ	51896
шибинг ко*еле	51897
fuck you man	51898

топ фолк хитове

глория - влюбена в живота НОВО	11226
валя и dj jerry - мило мое НОВО	11229
ивана - доза любов НОВО	11227
емилия - за мене забрави НОВО	11225
анелия - всичко води към теб НОВО	11224
райна и константин-това е любов	11197
преслава - завинаги твоя ХИТ	11196
мария - побъркани от любов	11195
магда - нали ти казах	11194
гергана - някой ден може би	11193
преслава - дяволско желание ХИТ	11172
тони дачева - липсваш ми ХИТ	11174
емилия - целувай ме	11173
ивана - не е ваша работа ХИТ	11123
преслава - безразлична	11228
бобан здравкович - не долази	11139
преслава - горчиви спомени	11144

* теми

51934 | 51935 | 51936 | 51937 | 51938 | 51939 | 51940 | 51941 | 51942 | 51943

комаротрепачка

убий малките гадинки

програмата способства за отблъскването на насекомите в радиус от два метра. Звукът се излъчва непрекъснато и ако не напълно, то е едва доловим за човешкото ухо. **51899**

лога

51900 | 51901 | 51902 | 51903 | 51904 | 51905 | 51906 | 51907 | 51908 | 51909 | 51910 | 51911 | 51912 | 51913 | 51914 | 51915 | 51916 | 51927 | 51917 | 51928 | 51919 | 51920 | 51921 | 51922 | 51923 | 51924 | 51925 | 51926

* тамагочи

пиленце 51933 | маймуна 51930 | дракон 51931 | мече 51932 | зайче 51929

* анимации

51944 | 51945 | 51946 | 51947 | 51948 | 51949 | 51950 | 51951 | 51952 | 51953 | 51954 | 51955 | 51956 | 51957 | 51958 | 51959 | 51960 | 51961 | 51962 | 51963 | 51964 | 51965 | 51966 | 51967 | 51968 | 51969 | 51970 | 51971 | 51972 | 51973 | 51974 | 51975 | 51976

цветни картинки

52016 | 52017 | 52018 | 52019 | 52020 | 52021

52022 | 52023 | 52024 | 52025 | 52026 | 52027 | 52028 | 52029 | 52030 | 52031 | 52032 | 52033 | 52034 | 52035 | 52036 | 52037 | 52038 | 52039 | 52040 | 52041 | 52042 | 52043 | 52044 | 52045 | 52054 | 52046 | 52055 | 52048 | 52049 | 52050 | 52051 | 52052 | 52053

логочистачка

преди / след — за модели нокиа и самсунг

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

изпрати 51981 на номера за поръчка

ъпсурт 3 в 1

моно	51982
поли	51983
* true tone	51984

картинка 51985 | тема 51986 | видео клип 51987

* речници

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

анлийско-български 51977 | италиано-български 51978 | немско-български 51979 | българо-немски 51980

sms картинки

51988 | 51989 | 51990 | 51991 | 51992 | 51993 | 51994 | 51995 | 51996 | 51997 | 51998 | 51999 | 52000 | 52001 | 52002 | 52003 | 52004 | 52005 | 52006 | 52007 | 52008 | 52009 | 52010 | 52011 | 52012 | 52013 | 52014 | 52015

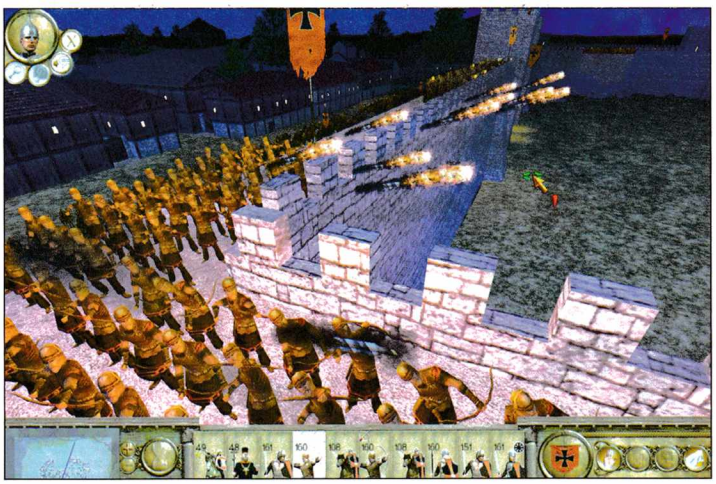
как да * поръчам?

пример за поръчка: 65160N 2260

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черна бяла лого, или картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM-и: N Nokia, E Sony/Ericsson, SI Siemens, A Alcatel, SA Samsung, M Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@folk.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от реклама. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава безплатен TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонамента може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Премиум java игри, видеоклипове и теми за мобилни телефони и еротичното съдържание изискват изпращането на два SMS-а. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.



Тоталният титан сред стратегиите се завръща. И този път варварите са на негова страна!

PC
XBox
PS2
GBA

Rome: Total War – Barbarian Invasion

жанр: **Strategy** | издател: **SEGA** | **http://www.totalwar.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **1**

363 г. сл. Хр. Константин Велики – последният император на някога единната империя – отдавна е мъртъв. Сега тази титанична държава, властвала над Стария континент, е разделена на две – Източна и Западна. И най-голямата опасност, пред която ще се изправи от петстотин години насам, вече чука на портите ѝ. На изток дебнат могъщите сасаниди. На север германските племена оказват натиск по поречието на Рейн. На североизток пък готите започват да се раздвижват. А т.нар. римски императори всеки момент ще се изправят един срещу друг, жадни за все по-голяма власт и все повече територия...

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Покорете Рим, а после го спасете!

В Rome: Total War изградихме една от най-мощните империи, съществували някога. Сега обаче ще трябва да я изравним със земята с помощта на официалния и доста брутален експанжън, наречен доста еднозначно Barbarian Invasion. Той изпълнява предназначението си по възможно най-добрия начин. Всеки, който обожава оригиналната игра и жадува за нещо свежо, ще намери в неговото лице именно онова, от което се нуждае.

На практика всички фракции и голяма част от единиците в разширението са нови. Освен че ще може да застанете начело на Източната и Западната империя, ще поведете в битка за надмощие и няколко варварски племена: хуни, саксонци, готи, франки, вандали, сармати, алемани и империята на сасанидите. Всяка едно от тях си има отличителни черти и отделна кампания, в която трябва да завладее определен брой провинции, включително и някои ключови места. Наред с това ще се срещнете и с единадесет неигрови фракции като келти, славяни, бербери, остготи... Въобще – купонът по стратегическата карта е на макс!

Barbarian Invasion определено е доста предизвикателна игра. Няма да имате кой знае какви трудности да се установите като франки или алемани и да развиете добра икономика. Но за да превземете Рим или пък – не дай си боже – и Константинопол, ще видите бая зор. Прави впечатление също така, че играта със Западната римска империя определено не е по силите на всеки. Още в началото вероятността да изгубите доста провинции поради варварски набези от изток е доста голяма. А онези зони, които успеете някакси да задържите, пък е почти сигурно, че ще се вдигнат на въстание и ще се отцепят. Нещата загрубяват още повече, когато научите, че Източната римска империя е готова на всичко, за да ви забие нож в гърба, сформирайки съюз именно с вашите противници.

Врагът не спи

Barbarian Invasion най-накрая ни дава възможност да водим битки и през нощта, което по незнайно какви причини отсъстваше в оригинала. Това обаче би могло да се случи едва тогава, когато генералът, ръководещ войската ви, притежава съответното умение. То се придобива например, когато спечелите подобно сражение.

Важно е да се отбележи също така, че стрелците не са особено ефективни по това време на денонощието заради ограничената видимост. Ако пък нападнете пълководец, който не е способен да се отбранява след залез слънце, ще имате значително предимство. Но като цяло този тип битки представляват поскоро визуална екстра, отколкото някакво кой знае какво стратегическо преимущество за армията, която е решила да ги води. Наистина особено впечатляващо е да видите как противниковият замък бълва стотици огнени стрели, които цепят мрака със страховито свистене към напиращите към портите пехотинци и кавалерия.

Тактическо преимущество

Експанжънт изпъква и с няколко нови умения за войниците ви. Такова е например т.нар. стена от щитове, което е присъща тактика предимно на елитните класове бойци сред варварските племена. Тя е изключително ефективна в случаите, когато искате войските ви да издържат тежко фронтално нападение или когато попаднат под обстрел. Активирате я и те ще се защитят с помощта на своите щитове от почти всички противникови стрели, които летят към тях. По-добре обаче не атакувайте, докато го използвате, защото воините ви няма да се представят особено блестящо.

Шилтронът пък представлява защитна формация, която копиеносците ще могат използват, за да бъдат още по-ефективни срещу кавалерията. Когато дадете заповед за нейното изпълнение, те ще опрат рамо о рамо, ще се скрият зад щитовете си и ще изпънат копията напред, така че да не могат да бъдат изненадани по фланга. В този момент обаче са трудно подвижни и стават лесна плячка за стрелци.

Накрая идва ред и на плуването – с това е умение са надарени предимно лековъоръжените единици. То ги уморява значително, но ще ви помогне тогава, когато искате да прекосите някоя река и да нанесете неочакван удар в тила на врага.

Великото преселение

Ако играете като някое от варварските племена и врагът успее да превземе всички ваши селища, кампанията няма да свърши. Ще се роди бездомна орда от оцелелите армии, която ще включва и някои специални единици. Това ще бъдат предимно селяни и по-слаби класове воини, но тук-там ще има и доста здрави. Нейният размер зависи от това колко души са живели в последния регион, който е бил под ваш контрол. Любопитен факт е, че докато се движите из картата по този начин няма да плащате поддръжка за войските си.

Цялата идея на това нещо е, че ви се дава втори шанс. Ще пътувате из света, докато не намерите някоя безопасна област, в която отново да се установите. Освен ако не ви изколят по пътя, разбира се. Ако и новото място не ви хареса, може да го напуснете по всяко време и пак да приемете формата на орда (а не да чакате противникът да ви разкаже играта).

Дори в началото на кампанията вандалите и хуните почват директно като "номади" – те имат изключително силна армия, разделена в няколко групи и ръководена от най-опитните им пълководци. И всеки, който се опита да ги спре, преди да нарекат някой регион свой дом, го очаква сигурна смърт. Не веднъж или два пъти ми се случваше да ме изселят с все парцалите. За щастие обаче цялата войска в групата изчезва веднага, щом превземат град.

На оръжие! В името на Господа!

Прави впечатление, че изкуственият интелект в Barbarian Invasion е помъдрял. Някои хора се оплакваха, че AI-то в оригиналния Rome: Total War не представлява нещо кой знае какво на бойното поле. В експанжъна обаче противникът ви се старае да влага виртуална мисъл в действията си. Обикновено има план, и то не лош, и го изпълнява прилично. Компютърът не захвърля генералите си със самоубийствен хъс директно към вашите копиеносци. Уви, вече ги предпазва до последно. Освен това патфайндингът в градовете е подобрен. Разбира се, не можем да говорим за кой знае какъв брилянтен стратегически ум, но все пак и това е нещо.

И ролята на религията е разширена. По това време на изток християнството се разпростира все повече, но и едновременно с това то се отрича от сасанидската империя, предпочитаща зороастризма. Варварите пък естествено са езичници. Така че при завоевателните ви походи ще трябва доста да внимавате с току-що превзетите градове, чийто населения изповядват вярвания, различни от вашите. Често в такива случаи въстанията са неизбежни, освен ако не се погрижите за своевременна асимилация.

Barbarian Invasion предлага още много козметични подобрения над геймплея на своя първоизточник. Добавени са и редица нови характеристики на персонажите, които да паснат на периода, възможност да наемате генерали и какво ли още не. С други думи – една много добра игра получи един наистина здрав експанжън. Какво повече да кажа?

Владимир Тодоров

Убеден съм, че хората, които страдат от безсъние през последните няколко седмици, не са никак малко. Защото на фона на заглавията, които се пръкнаха напоследък, всеки себеуважаващ се геймър би трябвало да е леко превъзбуден и опиянен. Вижте само какви ревюта сме поместили в този брой...

И аз, в едно такова подобно състояние на замаяност, стартирах очакваната от стотици хиляди геймъри по света стратегия. Кралят – Age of Empires III. Като продължение на поредица, която е продадена в повече от шестнадесет милиона копия по целия свят, новата игра на Emsemble Studios би трябвало да притежава ненадминато качество. И наистина е така – в графично отношение ще се нагледате на летящи отломки и сгрутващи се части от сгради, страхотно пресъздадени водни басейни и един почти перфектно детайлен свят.

Що се отнася до геймплея, също има какво да ни зарадва. Три кампании, състоящи се от 24 мисии, напълно нова концепция за роден град, който да развивате успоредно с колониалната си империя, разнообразни мултиплейър опции, осем игрови фракции и т.н. И така, при положение, че става въпрос за заглавие от поредицата Age of Empires, която винаги е залагала на исторически факти, мисля че е редно да ви кажа и няколко думи за епохата, в която се развиват събитията.

XV – XVIII в.

В общи линии това е времевият континиум, който обхваща играта. Може би тези от вас, които имат по-добри познания по история, знаят, че това е периодът, в който колонизирането на Америка тече с пълна пара. Най-новият шедьовър на Ensemble Studios ви предлага възможността да сграбчите парче от "Новата" земя и да забиете в него флага на една от осемте игрови фракции – Англия, Франция, Испания, Русия, Отоманската империя, Португалия, Холандия и Германия.

Също така, при добро желание, имате възможност да се "сприятелите" с коренните жители на новооткрития континент – индианците. За разлика от предишните Age of Empires-игри, в третата част производителите залагат изцяло на концепцията "колонизация на Новия свят". Бъдете сигурни, че тази тяхна нова идея е гаранция за множество конфликти, с които ще трябва да се справите в соловия режим. И почти сигурно – в мултиплейър игра.

Настъпи нова ера... в стратегическия жанр

PC
XBox
PS2
GBA

Age of Empires III

жанр: **RTS** | издател: **Ensemble Studios** | **http://www.ageofempires3.com/** | хардуер: **P 1,4 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win XP** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **3**

графика	
звук	
геймплей	
6 общо	

GAMES X
КЛУБНА КАРТА
***
ВЗЕМИ СВОЯТА БЕЗПЛАТНА КЛУБНА КАРТА - ЗА ДА ИГРАЕШ ПОВЕЧЕ И ДА ПЛАЩАШ ПО-МАЛКО!

Фамилията Блек

Действията в първата мисия от кампанията се развиват на остров Малта, където шотландецът Морган Блек трябва да защити, заедно с рицарите от своя орден, един форт от нападанията на отоманците. В следващите двадесет и три нива, които са разделени в три отделни подкампании, ще получите възможността да играете и с други членове на семейството на Морган. А самият той ще се сражава с конквистадорите, защитавайки храмовете на ацтеките. И не след дълго ще се запознае с очарователната пиратка Лизи, която ще го заплени със своя привлекателен външен вид и решителен характер.

По пътя към Новия свят и преследването на една древна легенда ще се изправите и срещу други европейски нации – например англичаните. Въобще повечето събития, в които ще трябва да вземете участие до края на играта, ще се въртят около врагове на фамилията Блек, които вече столетия наред се опитват да разберат каква е тайната на Морган.

Град–столица

Това е най-сериозното нововъведение, което създателите са успели да поместят в геймлея на третата част. Според мен идеята за град, който да се развива успоредно с вашата колония, е много сполучлива. По този начин успехът ви на чужда земя ще осигурява и процъфтяването на столицата ви. Може би всички се чудите как точно ще става това и какво точно ще печелите от цялата тази работа? Ако е така, не се притеснявайте, а прочетете внимателно следващите редове.

Всяка отделна фракция притежава своя собствена столица, наричана още роден град. По време на игра ще трупате опит по няколко различни начина – когато строите сгради и единици, когато разрушавате противникови постройки или разгромявате армии, а също така и при изпълняването на допълнителни мисии. Към основния интерфейс е добавен малък зелен индикатор, който показва колко точки опит печелите. Когато той се запълни, иконата над него ще започне да мига, а това означава, че с едно кликване върху нея ще се прехвърлите директно в "родния" си град. След като това стане, ще можете да изберете вида на подкрепата, от която имате нужда. Можете да си пратите храна, злато, дървен материал, военни части, да правите ъпгрейди и т.н.

Начинът, по който развивате вашата столица, е доста интересен. Това става между отделните мисии, когато се прави калкулация на експириънса, който сте събрали. По този начин трупате нива. Колкото повече опит имате, толкова по-големи подобрения ще може да нанасяте на града си. И по този начин помощите и подкрепленията, които си изпращате впоследствие по време на игра, ще са по-големи и значими за развитието на колониалната ви империя.

В градовете ще има по няколко вида сгради. В някои от тях ще подобрявате броя на колонизаторите, които изпращате, количеството ресурси и т.н. В други пък ще определяте какви военни подкрепления да получавате – различни видове пехота, стрелци и дори флота. В останалите сгради са разпределени ъпгрейдите и опциите, подобряващи кореспонденцията ви с местните жители на Новия свят – индианците

Като обобщение ще кажа, че тази идея за град-столица, прокарана в Age of Empires III, осигурява значително по-качествен геймплей и допълва по чудесен начин класическата RTS атмосфера, витаеща в новия колонизаторски свят, създаден от Ensemble Studios.

В стила на Age of Mythology

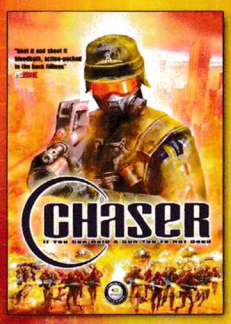
Подобно на Age of Mythology, и тук различните раси са изключително добре диференцирани. Няма да ви изреждам всичките им специални характеристики, защото мястото е ограничено. Но ето някои от тях. Англичаните са предразположени към икономически бум. Това е възможно благодарение на един от техните бонуси – при построяването на всяка къща (която увеличава тавана на популацията) ще получавате по безплатен работник. Освен това тяхната основна единица е мускетарят.

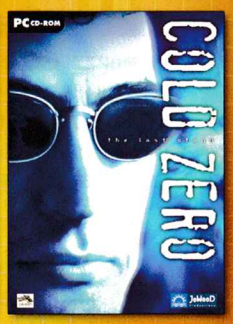
Що се отнася до испанците, те получават подкрепленията от столицата си по-бързо, защото не им е необходим кой знае колко голям експириънс за тази цел. Този факт ще ви позволи сами да решите в коя насока искате да се развиете – военна или икономическа. Основната единица на испанската армия е копиеносецът.

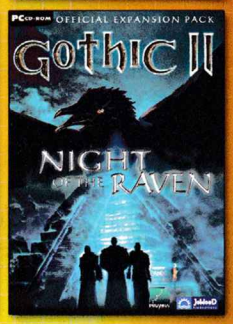
Французите пък разполагат със специални работници, които, освен че събират ресурси, могат да бъдат научени и да се бият. Това ги прави най-добри в ръшовете – светкавична атака в самото начало на играта. Основната им бойна единица е кирасирят – доста скъп конник, който нанася големи поражения.

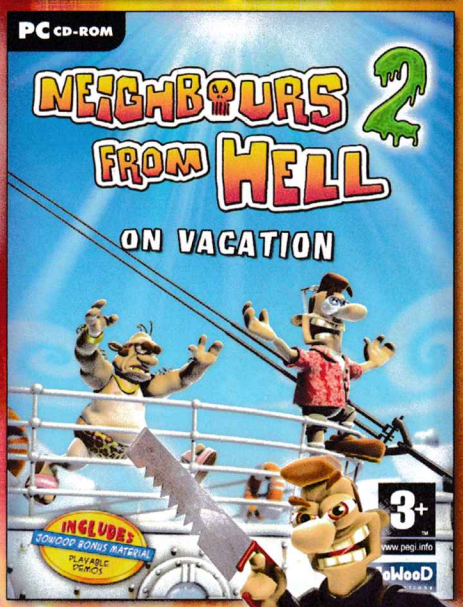
И накрая – португалците разполагат с две покрити каруци (с които се прави главна база) още в самото начало. Благодарение на това те могат да разкрият по-голяма част от територията на Новия свят и да се заселят на две места едновременно. Техните основни военни единици са драгуните.

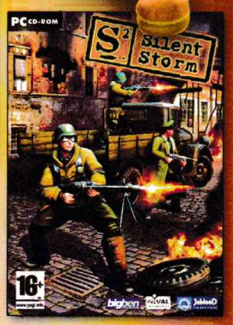
Друга прилика с Age of Mythology можем да открием и в случите, когато сме на прага между две ери. Била тя откривателска, колониална, крепостна, индустриална или имперска. Всеки път, когато това се случи, ще сме поставени пред нелесния избор да решим какъв тип управление предпочитаме в лицето на двама различ-











ТРАНСФЕР® ГРУП
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА
JoWooD Productions
тел. (032) 624080, вътр. 101,103,105
e-mail: transfer@transferbg.com
www.transferbg.com

ни политици. Естествено, това кой точно ще изберем, е от значение най-вече заради бонусите, които можем да получим. А те варират в диапазона между допълнителни ресурси и различни видове единици.

Станете близки с коренното население

Споменах ви за деветата раса в играта – индианците. Коренните американци не могат да бъдат избирани в мултиплейър режим или скърмиш двубой, но присъстват неизменно в новата игра на Ensemble Studios. По терените в соловата кампания и в мултиплейър режимите ще бъдат разпръснати индиански селца, които ще можете да привличате на своя страна. По този начин ще получавате възможността да използвате техни единици – воини или шамани, които лекуват ранените.

Освен тях има още една подробност в геймплея, която не съм споменал. Става въпрос за определени места на картата, на които трябва да построите търговски центрове, за да установите монопол над бизнес-взаимоотношенията. Ако направите това, ще получите определено количество експириънс или други подобни облаги. Не забравяйте, че за да станете един истински завоевател на нови земи, трябва да сте във възможно най-добри отношения с местните жители, за да може всички да бъдат доволни.

Страхотна физика

Във визуално отношение, поне на пръв поглед, от Ensembles Studios не са си позволили да се отклонят кой знае колко от цялостния облик на играта, който беше установен още в първата част на поредицата (и който впоследствие, разбира се, беше усъвършенстван многократно). Физичният енджин обаче е сериозно променен и съм убеден, че всички ще се изкефите максимално на този факт. Сградите се деформират изключително впечатляващо, когато ги атакувате, и постепенно променят формата и външния си вид, докато парчета от тях рухват на земята.

Водните битки пък са няколко пъти позрелищни. По време на тях ще виждате как корабите се разпадат малко по малко, а водата около тях кипи под напора на оръдията. Всеки малък детайл от околната среда е изпипан до краен предел, а ефектите, съпътстващи всеки изстрел и експлозия, комбинирани с физичния енджин, създават у играча едно неповторимо усещане, което липсва в познатите ми до момента реалновремеви стратегии.

Достойно продължение на една велика поредица

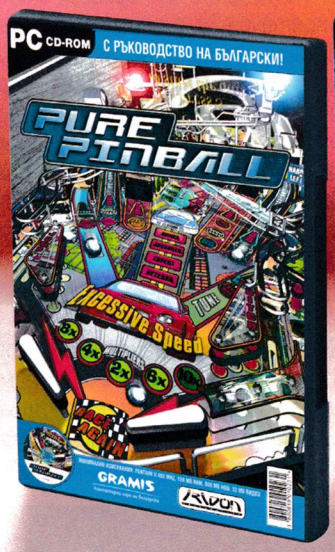
Очакванията ми относно Age of Empires III бяха сериозно завишени. Но Ensemble Studios успяха да ги покрият абсолютно всички. Ключовият исторически период, колонизаторската идея, вдъхваща свежест в геймплея, и иновационният град-столица правят от тази стратегия едно достойно продължение на може би най-добрата поредица, създавана някога в рамките на този жанр. За визуалните качества на играта просто няма да говоря, защото те не са за описване. Трябва да ги видите. Така че, момчета и момичета, грабвайте играта и се заключвайте в стаите си. Впийте поглед в екрана. И се пригответе за едни от най-уникалните виртуални исторически сражения...

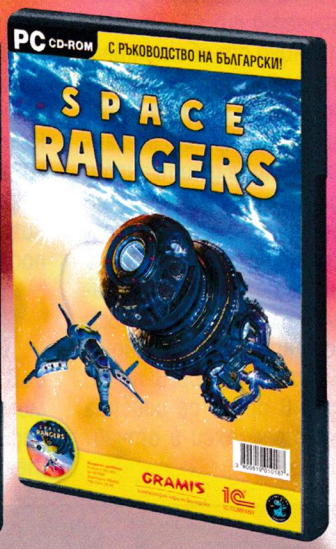
Асен Георгиев

ЧИСТО ЩАСТИЕ!

Спечелете
златен йероглиф на щастието
или **компютърна игра**

+





1. Купете промоционален Prima пакет.

2. Ще получите скреч карта.
Изтъркайте повърхността й и проверете дали щастието е на ваша страна.

3. Ако видите китайския символ за щастие, получавате йероглиф от чисто злато.
Ако там пише игра, получавате компютърна игра.

MART доставя карти

Период на промоцията: 03.10.2005 г. до 31.01.2006 г.

това е твоят глас. използвай го. priMa

Ако в идните дни и месеци някой ви подари или даде DVD, на което пише Fahrenheit: Indigo Prophecy, се усмихнете и отидете на посещение при вашето джи-пи. Вземете си бележка, която да ви оневини пред настоящите работодатели, преподаватели и семейство, изключете телефона и се скрийте от белия свят. Причината за тези препоръки е това, че чудото, което е попаднало в ръцете ви, е доста уникално.

Въпреки леко температурното си име, Fahrenheit не е извратено предизвестие за задаващо се глобално застудяване, затопляне или пандемия от птичи грип, а една изключително забавна и прилично натоварваща игра. Произведението е нещо като интерактивен филм, събрал в себе си най-доброто от насечената обреченост на Max Payne и Sin City, монолозите от детективските книжки на Чандлър и проповедите на крайна секта, която тръби истерично за задаващия се свършек на вселената.

Митове, легенди и убийства

PC
XBox
PS2
GBA

Fahrenheit: Indigo Prophecy

жанр: **adventure** | издател: **Atari** | **www.fahrenheitgame.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: Yes/**No** | DVD: **1**

Страхотии, ужасии...

Историята на самата геймка започва в един мрачен и студен ден... с обсебване и убийство. Малките прелюдии са спестени, всичко е брутално от самото начало, а с течение на времето нещата стават все по и по-злокобни. На сцената се намесват видения, детенце без пъп (псевдобиблейски препратки), чудовища и въпроси за смисъла на живота.

Героите, около които се върти действието, са четирима: депресиран компютърен спец, неговият брат (поп), уморена от живота полицейска служителка и нейният партньор, който също принадлежи към "щастливата" част от човечеството. По време на действието, което е разделено в 44 епизода, играчът застава в ролята на всеки един от персонажите. В случая прекрасното е, че – въпреки леката линейност – на наша милост се дава възможност да взима свои собствени решения относно поведението си.

Като резултат много от обстоятелствата и дребните елементи се променят, а самото действие се напасва спрямо волевите случки по един крайно елегантен начин. Отделно от това джиткането на Fahrenheit представлява нещо като разходка в парк, обрасъл със зрели кестени. Идилията е почти постоянна, само дето понякога се налага да избегнете някоя и друга полетяла към земната твърд ядка. В отделни моменти играчът може да разгледа света около себе си в пълно спокойствие, докато в други се изисква показването на бързи рефлекси и отчайващо свежа мисъл.

Маниакално-депресивен синдром

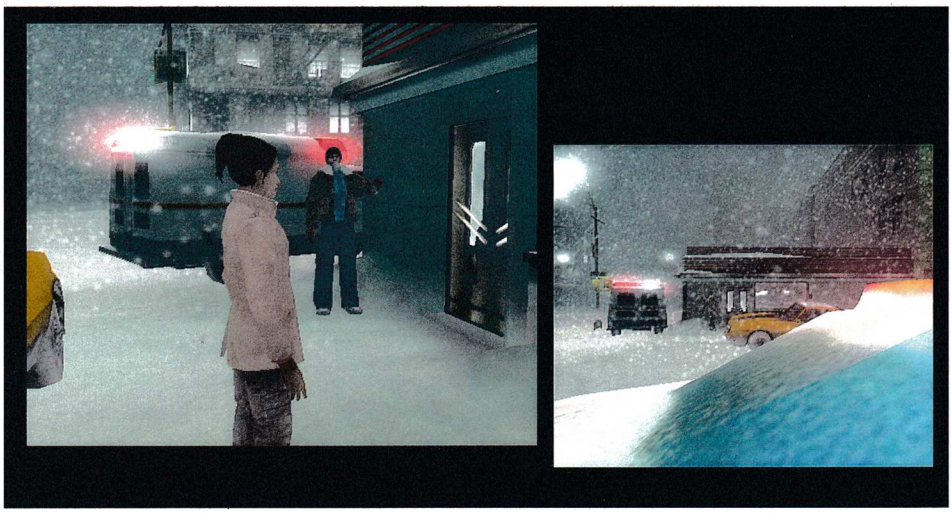
Още един интересен момент, свързан с геймплея е, че за разлика от представителната извадка геймки, в които кръвчицата е основен показател, във Fahrenheit главното, което се следи и влияе от действията на приятели, врагове и странични обстоятелства, е психическото здраве.

Почти половината от събитията, които се случват, имат ефект върху въпросната скала от интерфейса на играта. Колкото по-щастлив е индивидът, толкова по добре, а ако – недай си боже – индикаторът стигне до дъното, подопечният герой се депресира безвъзвратно и посяга на собствения си живот.

Ръцете ми пречат

Единственото наистина ужасно нещо във Fahrenheit, което може да помрачи за момент сияйното небе, е контролът. Поради факта, че настоящото чудо е потенциална игра-хит, разработването на

графика	
звук	
геймплей	
общо	6



версиите за PC, Playstation и XBox се е движело почти успоредно из разните производствени офиси.

Като резултат играещите на комп са изправени пред два крайни варианта. В първия случай се разбива касичката и се купува един (при желание – и повече) здрав аналогов джойпад, а във втория се пият два седалгина и започва една неравна борба с мегазатормозваща комбинация от мишка и клавиатура. Закачката и лошото в случая идват от там, че комбинациите, които трябва да се натиснат по дъската с копчета, са едни от най-безумните, на които съм попадал през последните няколко години. Дори и с нагласени по собствен модел клавиши управлението може да затрудни и най-чевръстите индивиди.

Аудиовизуални висоти

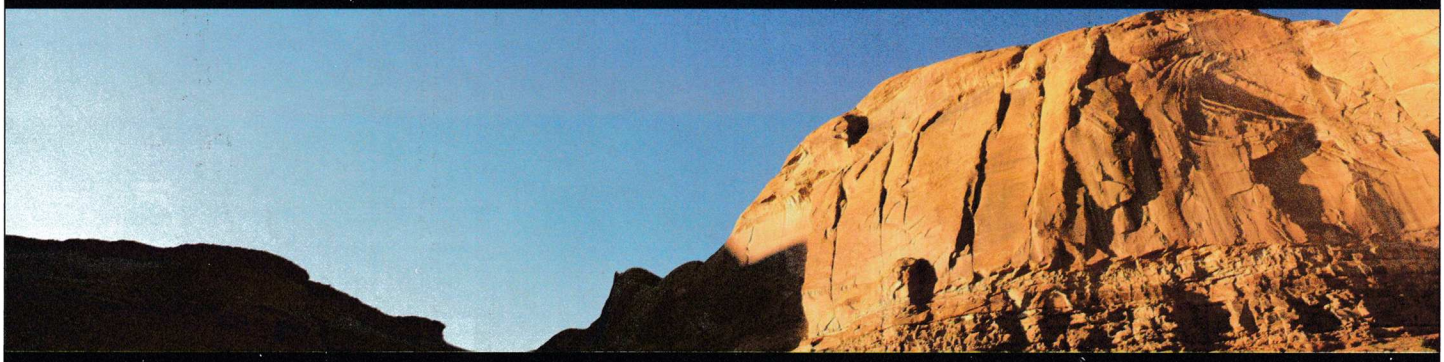
Графиката на играта е меко казано добра. Ако имате щастието да разполагате с някоя малко по-солидна щайга, красотите или по-скоро депресиращите гледки, които се сипят по монитора, ще ви трогнат значително. Авторите, които са създавали това чудо, са се справили много прилично с визията, която е в тон с историята и потиска играещия бая качествено. На моменти някои от детайлите са дори прекалено стресиращи, поради което бих препоръчал да изоставите мисълта за Fahrenheit, ако сте със слаби нерви или сте склонни към сънуване на кошмари. Ако пък все пак се решите, би било смислено да си изключите звука. Музиката, която върви в комплект с картинките, е от същия страховит дол дренки, ефектите са със сигурност едни от най-отлично подбраните зловещи писукания, които можете да чуете не само в игра, но и в най-приличните представители на филмовия хорър жанр...

С две думи – Fahrenheit: Indigo Prophecy е една много обсебваща и натоварваща геймка. Качеството ѝ е страхотно и със сигурност ще се хареса на прилично голям кръг индивиди. Пробвайте да я намерите – със сигурност ще си изкарате прилично.

Сергей Ганчев

P.S. Нещо важно, което заслужава да се отбележи във връзка с аудиовизията на играта, е, че въпреки претенциозността си, чудото не изисква невъзможна комбинация от ресурси. Играта върви прекрасно и на по-бозави конфигурации. Е, някои от фините детайли са поразмити, но и предложеното стига за солидно притръпване на душата.

УДОВОЛСТВИЕТО CANYON ДА ИЗБИРАШ



MP3 плейъри

CN-MP5NDx
MP3 плейър Спорт Стандарт
128MB/256MB
$31 / $50

CN-MP3Sx
MP3 плейър Спорт
256MB/512MB
$85 / $113

MP3 плейъри с OLED дисплей

CN-MPOLED2x
MP3 OLED
256MB/512MB
$108 / $138

CN-MPOLEDx
MP3 OLED
1GB
$200

Цените са без ДДС

www.canyon-tech.com

ПАРТНЬОРИ:

Смарт Системс..... (02) 962 1414
Глобал Систем Солюшън... (02) 974 5727
Инфокомпютри..... (02) 951 5345
Митиел..... (02) 870 0087
ЖАР Компютри..... (02) 822 1000
Вуду компютри..... (02) 946 1398
Комел Софт..... (02) 981 3171
Ролдекс..... (032) 633 536
Офис оборудване.... (052) 615 142
Пролайн..... (056) 841 085
Рива..... (056) 842 323
ЖЕС..... (0746) 31 538

ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА CANYON
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 969 9811, факс: (02) 969 9855
sales@asbis.bg

DISTRIBUTED BY ASBIS®
www.asbis.bg

Аз съм Бог. Колко сладко е усещането на Силата, да превъплътяваш най-съкровените Си желания в реалност, да управляваш съдбата на милиони, да създаваш и да рушиш. Да превземаш империи чрез унищожение или състрадание. Да Си могъщ! Геният на Питър Молиньо ни даде една различна игра преди почти две години. Игра, която досега никой не би си и помислил, че може да бъде създадена, пращяща от оригиналност и свежи хрумки. Игра, която вече има продължение. Което пък малко или много е било засегнато от влиянието на EA. Придобила по-голяма масовост, опростена и вкарана в мейнстрийма, Black and White 2 е една велика геймка, но не и това, което очаквахме да бъде...

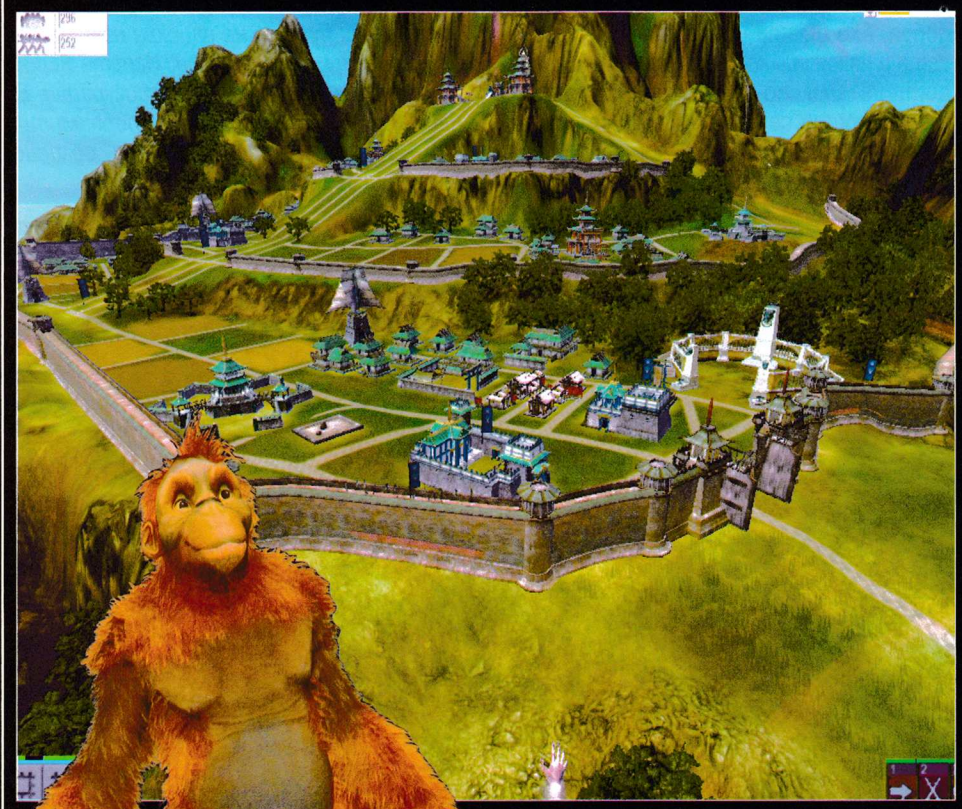
Раждането

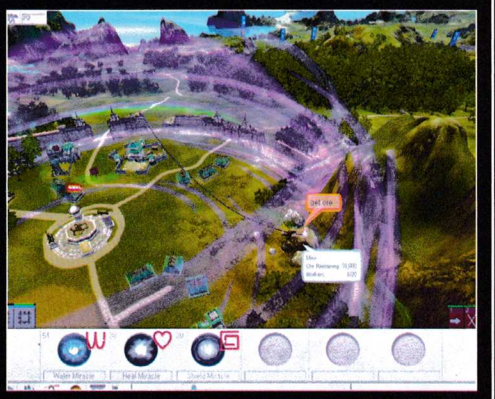
Една молитва, едно единствено, искрено желание е достатъчно, за да Се родиш. Една искрица вяра, прелитаща през Вселената, ускоряваща се към избухващата супер нова на Твоята божественост. Кратък миг на съприкосновение, частицата се е сляла с друга и Ти придобиваш форма. Понасяш се към първоизточника й, пътьом набираш сила, материализираш физическата Си форма. Пристигаш в нов, млад и първобитен свят, в него частичката вяра Ти дава сила, а Ти даваш сила на човека, повярвал в Теб. Тази връзка ще Те води във величието Ти, тази връзка ще Те направи Божеството, а не поредната свръхестествена проява.

PC
XBox
PS2
GBA

Black and White II

Жанр: **God Sim** | издател: **Lionhead Studios / EA** | **www.lionhead.com/bw2** | хардуер: **P 1.6 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | multiplayer: Yes/**No** | DVD: **1**





графика	
звук	
геймплей	
общо	6

Няма да Си сам. Винаги до Теб ще стоят доброто и злото, представени от сладко дяволче и брадато старче, облечено в бяло. Те ще са винаги там да Те тласкат в една от двете посоки, да Ти дават съвети и в общи линии да досаждат колкото се може повече. Отърване няма, а и не бихте желали да има.

И така – светът е пред теб. Народът на елините бива смазан от ацтеките. Малцината оцелели, поведени и покровителствани от божествената Ти ръка, тръгват на дълъг път през няколко острова, в създаване наново на великата си империя. Която Ти (в случая Аз) ще управляваш, както намериш за добре.

Мац пис-пис

Като всеки себеуважаващ се бог, ще трябва да си изберете аватар. Той, заедно с ръката ви са основните средства за взаимодействие със света. Животинчето ви е вашият най-близък приятел и най-могъщо оръжие. Изборът ви се свежда до версия на библиотекаря (Тери Пратчет), крава, вълк и лъв. Ако сте от щастливците, закупили Колекторс едишъна на играта, или просто сте малко по-добре ориентирани из нета, ще можете да отключите и него създание – тигър. Като една себеуважаваща Се (ще го повтарям, докато си повярвам) божествена единица, подминах тревопасното и маймуната, заради очевидния им кретенизъм. Отхвърлих вълка, заради ужасната му клишираност. И водейки се от силния си афинитет към котките, спрях вниманието Си върху лъвчето.

Мамин сладък, гледках го как расте с всеки изминал час, как доволно хрупа трева от полята, и как на празници уважаваше по някое и друго говедо от стадата. Опитах се да Съм добър и справедлив с него. Давах му да си играе колкото си иска, рядко го завързвах някъде с определена задача и в общи линии си правеше каквото си пожелаеше. Бидейки огромен, той се оказа невероятен помощник в строенето на градовете, събирането на ресурси и забавляването на хората. Уви, вече не можете да си го оцветите както ви душа иска с татуировки, но нека да преглътнем този момент. Малкото зверче постоянно имаше нужда от грижи – да е нахранено и доволно, да спинка редовно, за да порасне от няколко сантиметрово "Мррр-мяу" до няколко метрово "Гррр-гриз". Също като Мен, то си сменяше уклона. Ако го оставях да кльопа хора, да руши каквото му попадне пред погледа и да мачка вражеските легиони и то се озверяваше. Поникваха му зъбки, козината ставаше по-могъща, заедно с мускулите му и самата му гледка караше всички в града да треперят и да скланят глава в страх и възхищение. След кратък експеримент с добрата му страна се превърна в миловидно пучхенце, с гейски розова козинка и ефективността в защита на прегазен слон. За това зарязах морала, за сметка на полезността и си го оставих някъде на границата между злината и силата.

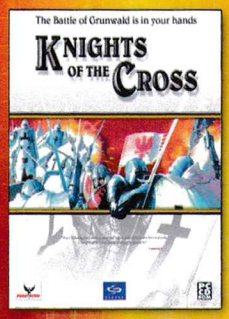
Да, опитвам Се да бъда умерено зъл бог. За това и не го претоварвам многомного със задачи. Можех да го накарам да мисли в една от основните 4 посоки – строеж, забавление, война и събирачество. Но всяка секунда, прекарана под този контрол, убива свободната му воля. Ако исках диването само да събира ресурси и да ги носи до депото, щях да Си взема комбайн, а не лъв в крайна сметка.

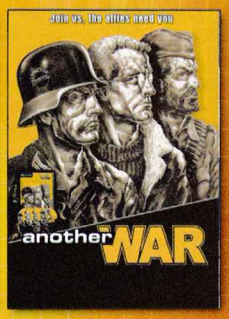
Постепенно Го научих на две бойни и две защитни магии, развих таланта му за битки, с постоянни упражнения и редовен сън, Го направих по-голям и по-силен. В мирно време полива горичките и помага на хората по собствено желание, а дойде ли време да освободи разрушението в себе си, може собственоръчно да изнесе цяла армия, засипвайки я със светкавици и огнени топки. Което не го прави по-малко дебил в определени моменти. Още Си спомням как трябваше да разруша част от града Си, защото добичето му с добиче се беше заклещило непоправимо между две улици, беше се депресирало като феминистка на гейско сборище и гледаше тъпо как горилата на противниковото божество раздаваше правосъдие в града Ми... в МОЯ ГРАД!

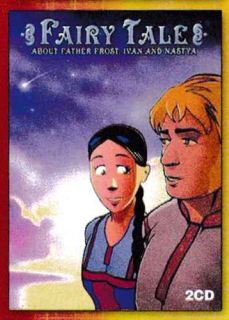
И все пак Котьо е пичага, към който няма как да не Се привърже човек... така де – Бог. А с новата система за уроци чрез награда/наказание много по-лесно може да се контролира и наглася в зависимост от вкуса ви.

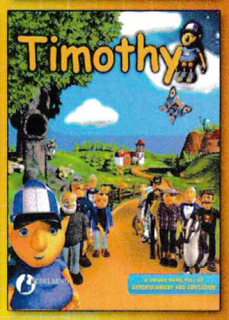
Земя като една човешка длан

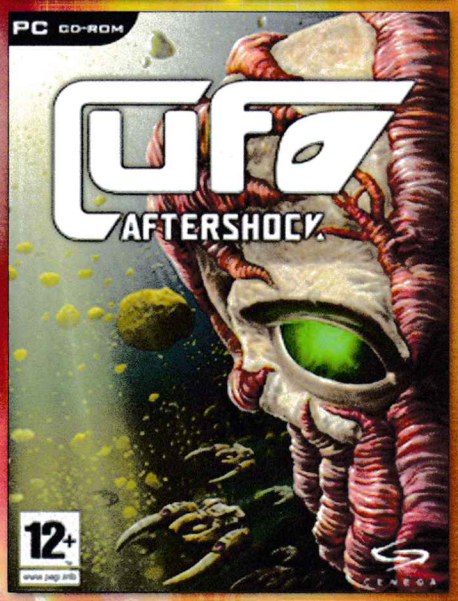
И така, стигаме до основата на собствената си Божественост – града, полиса, люлката на цивилизацията, или в някои частни случаи – "помийната яма на континента". Новият Black and White е получил доста силно влияние от икономическите стратегии и тайкуните. Управлението на метрополията е силно опростено и в същото време са добавени нови опции. Целта на града е една – в него живеят поклонниците, те генерират вяра, вярата ви е жизненоважна за съществуването на всяко wanna be теологично извращение. За разлика от първата игра вече имате "Teh imba interface" или с други думи, дори Молиньо е резнал оригиналността за сметка на масовостта. От едно приятно меню можете да изберете какви сгради да строите, след това да пльокнете, където си пожелаете, плана и да изчакате хрантутениците (тъй де, поклонниците) да домъкнат материали. Това, от една страна, доста улеснява работата ви, но пък убива зверската оригиналност на същия процес в първата част. От друга страна, новият интер-

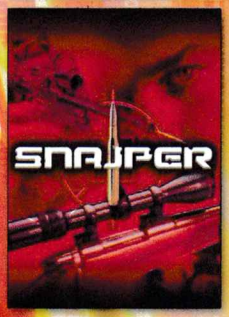


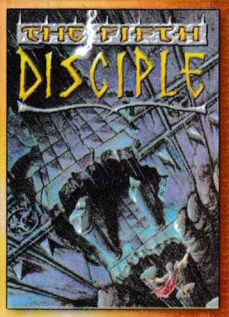








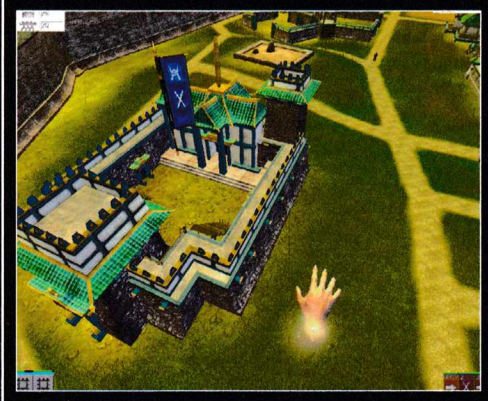




ТРАНСФЕР® ГРУП
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА

C E N E G A

тел. (032) 624080, вътр. 101,103,105
e-mail: transfer@transferbg.com
www.transferbg.com



фейс позволява драстично качване на бройката структури и тяхната функционалност. В общи линии цъкате къщички, с които да увеличавате бройката на населението, разполагате ферми и поля за обработка, строите каменоломни, дъскорезници и мелници за увеличаване на производителността. Новите елементи са сградите за разпускане, като баните, почивните домове и пивниците, както и постройки, увеличаващи шашкащия фактор на града ви (всеки храм, библиотека, амфитеатър и т.н.), и бойните сгради.

Има и един отделен сегмент – това са подобренията за града под формата на фонтанчета, колони, статуетки и т.н. гмеж, чиято единствена цел е да прави хората доволни (мдам, кофти е да си набутан в малка къщичка, до още 50 такива къщички и каменоломна за капак на мизерията), а градът ви е готин.

Вече можете да печелите неутралните и вражеските градове по два начин. Единият е като ги впечатлите. Ако собственият ви полис е достатъчно шареничък и красив, пичовете сами ще си вдигнат парцалките и ще имигрират към него, носейки ви всичките си ресурси. Това, както се сещате, е най-добрият вариант. За да го постигнете, не пестете от всякакви благини в града си и цвъкайте на всеки свободен сантиметър нещица, вдигащи престижа му.

Ако пък имате нужда от бърза експанзия (например някоя от мините ви е пресъхнала), то можете да пратите взвод войници да превземе чрез сила някое селце, разполагащо с нужните ресурси. Уви, в процеса голяма част от популацията му се разбягва и уклонът ви се променя в полза на тъмната страна, но понякога това е единственият избор.

Най-много липсва премахването на храма ви. Тази огромна постройка, с тълпите поклонници пред нея даваше по-голямо чувство за божественост, на сила. Сега я няма, дори не е включена и нейна алтернатива. Жалко.

Промените наистина са много, но лично аз останах леко недоволен от... как да се изразя – обикновеността им: с тях B&L прави крачка назад в оригиналността си, но за сметка на това става поелесно смилаема от средностатистическата лейм единица.

Черно и бело

Честно да си призная, опитах се да бъда добър бог, но играта просто не ми го позволи. Затова трябваше да се примиря с умерено зла инкарнация. Единственият начин да вървите напред е експанзията. Или поне това е по-бързият начин. А всяко ваше действие се интерпретира като добро или лошо – проблемът е, че войната в тази игра е зло под всяка една форма, дори и когато защитавате собствените си граници от инвазия. Строейки огромен и красив град, миропомазвайки сганта в него с лечение и чести вележи, даване на народа това, което иска (гадовете имаха нужда от карцер, дадох им го и взеха, че се сдухаха от моята тирания, WTF!) и превземането на градове чрез впечатление е единственият път на доброто. Само че той отнема адски много време.

Друго си е да натъпчеш всички в огромни, нискокачествени блокчета, да превърнеш жизнерадостните им усмивчици в озъбени войнишки физиономии и да смажеш всяка съпротива по пътя си. Бе нека Ме мразят, нали се страхуват и така или иначе спазват какво им се каже. Както виждате, всеки един от вас ще може да направи това, което го влече, това което му иде отвътре и да остане доволен. Уви, чисто функционално тъмната страна е по-привлекателна. Ако поемете по пътя на доброто, преспокойно можете да оставяте компютъра за по 10-15 минути за по няколко бързи клика и след това да се замете с кафе, разходка на кучето, домашно или уважаване на жената.

Малко разочарование представлява и елементът с войските. Всичко се свежда до изкарване на колкото се може повече и по-големи групи, които насъсквате срещу други групи. Нямате почти никакъв контрол над действието и като цяло – стои само за красота.

Чудесата също са орязани. Вече не можете да садите горички, уви! Имате огнени топки, светкавици, метеоритни дъждове, дъжд, лечение и вдигане на щит. Можете да построите и три чудеса, които отварят път към четири ултрамагии – масово впечатление, вихър, земетръс и вулкан. Готското е, че всяко едно от тях променя ландшафта и са наистина разрушителни.

На финал ще оставя графиката – просто взима дъха. Начинът, по който ръката ви кара тревата да потреперва, вятърът, играещ си с гривата на Котьо, лавата, избухваща в центъра на града ви и превръщаща сганта в малки симпатични скелетчета – само да имате достатъчно мощна машина! И да, това е безумно добра игра, шедьовър по един собствен си уникален начин, различаващ се с първоначалните очаквания и влязъл в мейнстрийм геймтеченията, но все пак шедьовър.

Георги Панайотов

Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **17"** BENQ, **17" LG Ultra Flat**

Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **19"** LCD HP, **19" LG Ultra Flat**

Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon **2,5Ghz**,
GeForce **5600**, **17"** Samsung monitors

Възможност за игра във всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source, StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft, C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III, SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller, Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor, Rome: Total War, Battlefield: Vietnam

САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!

Part of the Megalan Network
Нас голямо увеличение на скоростите ни чрезвъ!

КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

Всеобща истина е, че за да бъде реализиран един дългосрочен проект, е много важно още в самото начало да има ясно изразена и конкретизирана отправна точка. Преди повече от осем лета програмистите от EA Sports се нагърбиха с тежката задача да създадат възможно най-реалния баскетболен симулатор. Така се роди поредицата NBA Live. През годините станахме свидетели на подобрения във всеки един аспект от играта. Нови графични платформи, появата и израстването на системата motion capture за пресъздаване на движения,

Космически забивки!

PC
XBox
PS2
GBA

NBA Live 06

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

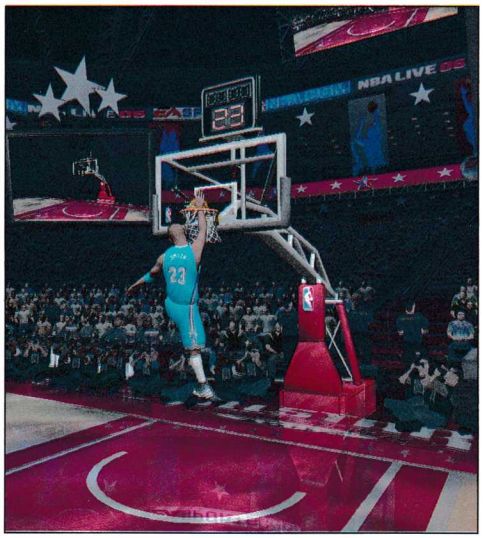
Жанр: **Sport sim** | издател: **Electronic Arts** | **http://www.easports.com/** | хардуер: **P 1 Gz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **2**

стандартните режими на игра бяха постоянно доразработвани, а към тях малко по малко се намествах удобно все по-нови и по-нови. През цялото време се усещаше и устремът, и перфекционизмът на създателите на поредицата. В крайна сметка и през тази година те успяха да изкачат поредното стъпало и да постигнат едно по-добро ниво на реализъм. Именно това прави последната част на поредицата толкова привлекателна.

Уникалността на NBA Live 06

се състои в това, че най-накрая създателите ѝ успяха да придадат на отделните играчи персонални качества. Това означава, че по време на игра се усещат личните умения, които реалните спортисти притежават. Вече наистина има значение с кой отбор играете. Любимите ви баскетболисти ще притежават някои от онези характеристики, които са ги изстреляли нагоре в кариерата им. Усещането, че един от петимата на терена е най-добър при "краденето" на топката, друг пък с лекота бележи тройки, а трети е несравнимо стабилен в защита, създава у играча ново чувство на удовлетворение.

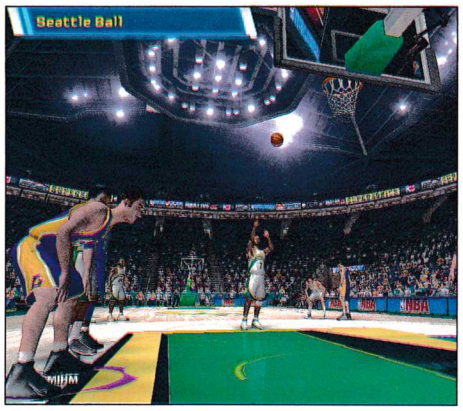
Уменията на спортистите се определят от шест показателя, които влияят на цялостното им представяне, а всеки от тях ще може да се усъвършенства в

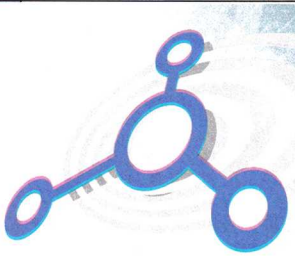


ПОВЕЧЕ ОТ 100 ГОДИНИ БАСКЕТБОЛ

Баскетболът е измислен през декември 1891 година от канадо-американския свещеник, възпитател и физик Джеймс Найсмит. Той заимствал идеи от футбола и хокея, като първата топка, която била използвана за игра, била футболна. Първоначалният брой играчи били девет, като чак през 1897-1898 те станали пет. Новопоявилият се спорт светкавично добил популярност както в Америка и Канада, така и в останалите части на света. Той се практикувал и от жени, и от мъже.

Първият професионален турнир по баскетбол бил Националната лига. Тя била сформирана през 1898 г., за да предпазва играчите от експлоатация и за да прокара една по-малко груба игра. Един от първите най-добри проотбори бил Original Celtics, съставен през 1915 в Ню Йорк. От 1980 насам NBA се превърна в една от най-популярните спортни организации в целия свят.





WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

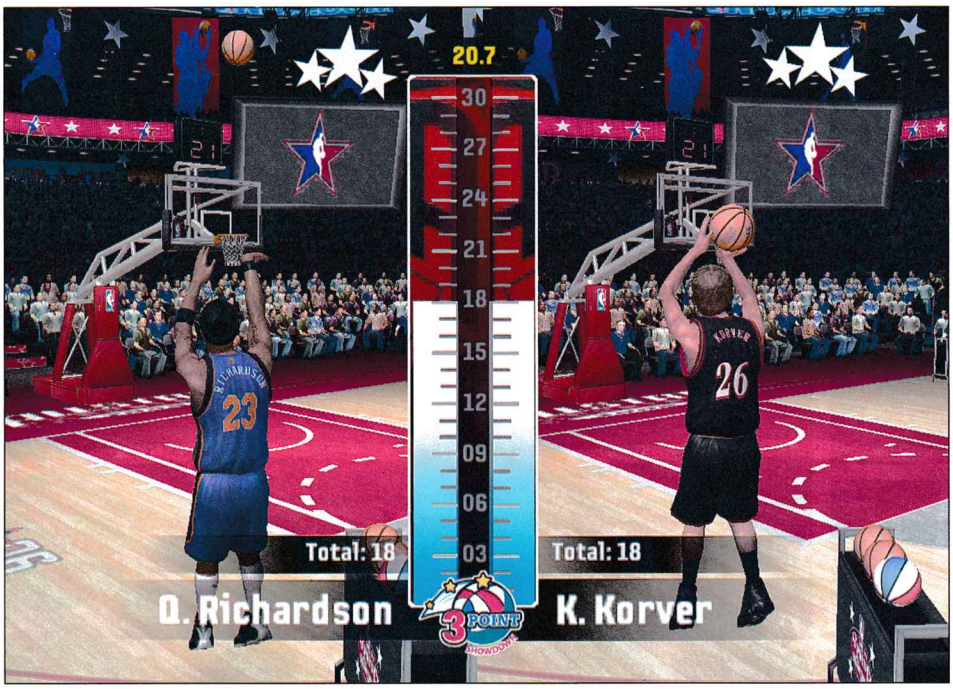
МЕЖДУНАРОДЕН	480Kbps [60KB]
БЪЛГАРСКИ	2400Kbps [300KB]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	800Kbps [100KB]
БЪЛГАРСКИ	4000Kbps [500KB]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

Покритие в кварталите: Дианабад, Дървеница, Мусагеница, Изток, Витоша, Младост 1, Младост 2, Младост 3, Студентски град

Безплатен телефон за информация
0800 18 400



две области – дефанзива и офанзива. Например Коби Брайънт ще бъде перфектен стопер в защита и неотразим стрелец в нападение, докато Джош Смит притежава едни от най-ефективните отскоци. Най-добрият начин да усетите разликата в уменията на различните спортисти е да се пуснете в 1vs1 режима. Изберете двама от любимите си играчи и се насладете на невероятните им способности.

Навярно винаги, когато сте разцъквали предишните части на поредицата, сте усещали, че в някаква степен ѝ липсва динамиката, която може да се забележи при истинските баскетболни мачове. Една от най-приятните изненади, които предлага тазгодишният продукт на EA Sports, е свързана точно с този аспект от играта. Благодарение на индивидуалните качества на баскетболистите и лесното управление с лекота ще можете да правите най-различни забивки, добавки и куп други трикове, употребявани от най-големите в този спорт.

Режимът Dynasty

отново е на линия. Този път в него ще наблюдавате цялостното израстване както на отбора, с който сте се захванали, така и на младите играчи в него. За да пожънете успехи, ще трябва да подберете внимателно екипа, който ще се грижи за обучението на тима. Ще ви е нужен специален треньор, който да се заеме с подготовката на играчите. Друг, който да отделя внимание на защитните им умения или пък да направи от момчетата ви зверове в атака и т.н. Също така ще ви бъде необходим персонал, който да проучва "пазара" на млади таланти и да ги привлича на ваша страна. Ако правите всичко по най-добрия начин, ще наблюдавате превръщането на вашите младоци в звезди, като благодарение на треньорските съвети те ще могат да овладеят някои от специалните умения на суперзвездите.

Два от старите режими пък са възкръснали поради новите качества на играта. Иде реч за 1vs1, където наистина ще усетите индивидуалните възможности на суперзвездите и Freestyle Superstars, в който е прибавена възможността да се състезавате в старите категории (тройки, забивки), само че онлайн.

Почти реални мутри

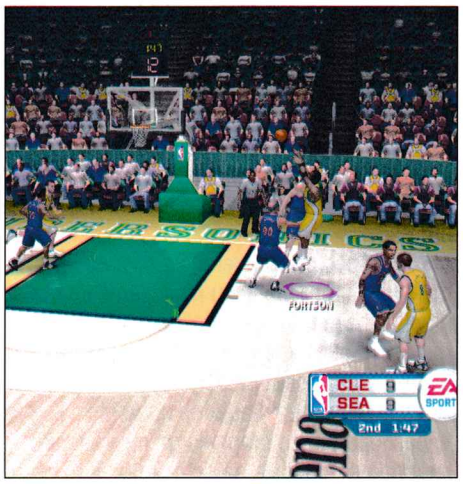
Благодарение на напълно новия графичен енджин ще се насладите на всеки детайл, съставящ цялостната визия на играчите. NBA Live 06 предлага невероятно анимирани моменти, които ще ви накарат да се гърчите от кеф. Страхотните забивки, подавания, добавки и какво ли още не със сигурност ще ви извадят от равновесие. Играчите изглеждат досущ като истинските им първообрази, като дизайнерите от EA Sports са се погрижили да пресъздадат всеки мускул по тялото им. Движенията им са толкова реални, че сякаш сте затворили живи хора в монитора си.

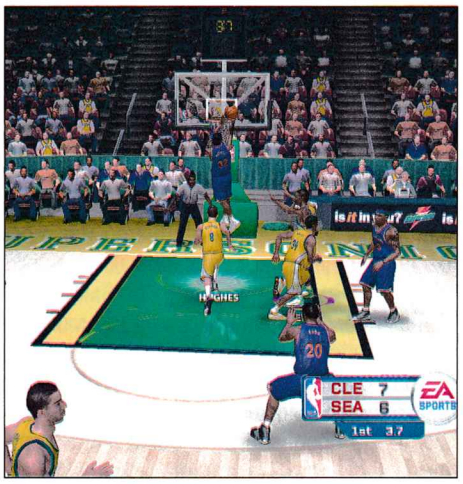
По време на игра няма да ви е скучно в компанията на едни от най-известните коментатори. Но лафовете, които пускат, понякога са малко тъпички. Естествено, има и много духовити, които обаче са някъде около четиридесет процента от общото количество. Саундтракът е в типичен EA Sports стил, като парчетата в него са подбрани така, че да подхождат идеално на предимно чернокожите гиганти, раздаващи се по терена.

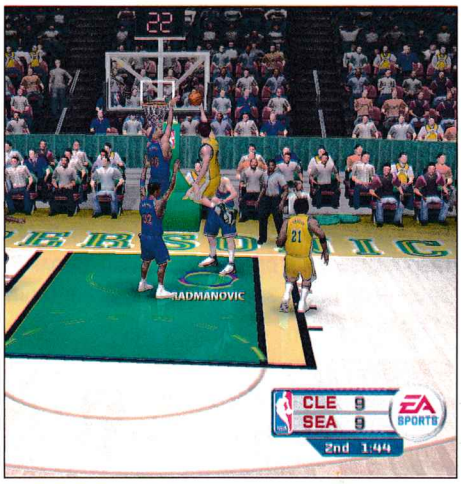
Последна забивка

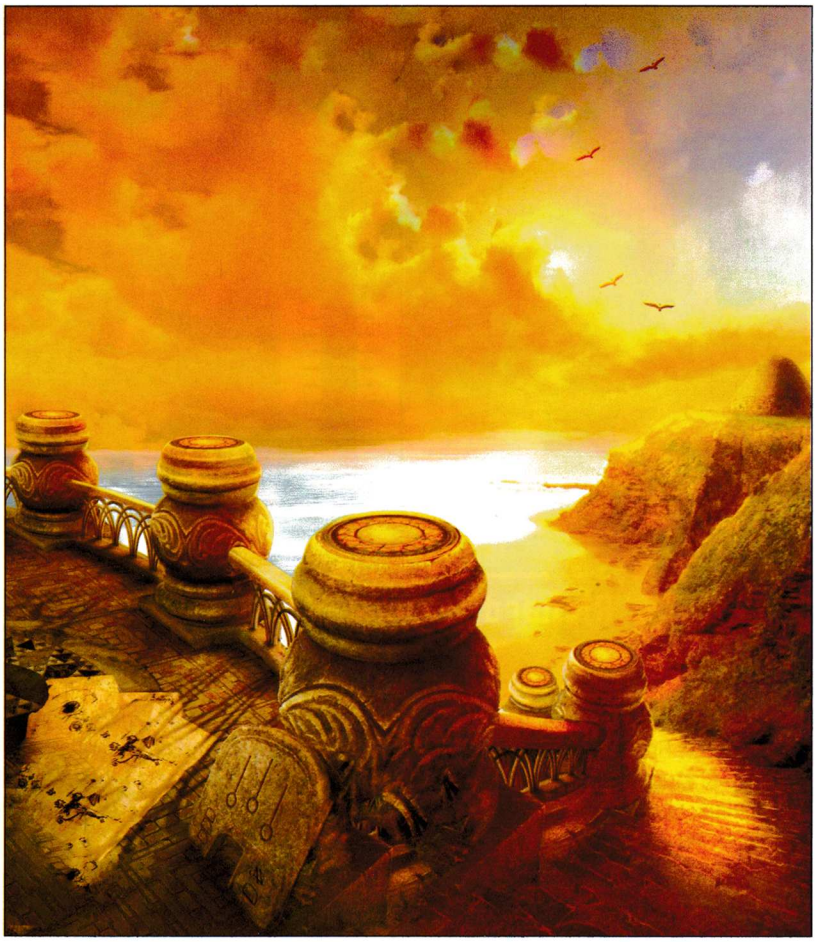
Както забелязахте, положителните качества на NBA Live 06 определено са повече от отрицателните. На първо място, разбира се, изпъкват уменията на суперзвездите, които придават индивидуален облик на виртуалните играчи. Малко след това се нарежда страхотната визия на баскетболистите, после съвсем спокойно можем да класираме подобренията в трите най-интересни режима на игра – Dynasty, Freestyle Superstars и 1vs1. Като извадим от всичко това някои дребни негативи, в крайна сметка трябва да сме много доволни от най-новото творение на EA Sports. Поради тази причина мисля да привършвам с материала и да направя няколко размазващи забивки, защото в противен случай няма да мога да спра да си мисля с какво ще ни изненадат създателите на поредицата догодина.

Асен Георгиев









Myst – за всекиго по нещо

PC
XBox
PS2
GBA

Myst V: End of Ages

жанр: **quest** | издател: **Cyan Worlds** | **http://www.cyanworlds.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | multiplayer: Yes/**No** | DVD: **1**

Понякога поеми, понякога истории, понякога ясни, друг път бегли, понякога многобройни, понякога недостатъчни, но освобождаването от думите е като успокояващ еликсир за обременената ми душа. Думите трябва да се излеят от мен или ще умра... „ – тонът на Yeesha е толкова жив, че дори когато не успеете да го обвържете с конкретика, ви грабва. Все още не можете да разберете болката ѝ, но не може и да я подминете... Малко по-късно се срещате с Esher. Енигматичният човек знае много. Може би толкова, колкото вие не знаете, или поне точно толкова, колкото трябва да научите. Той вече е минал по пътя, който ще извървите. Дали ще ви помогне или ще ви подведе? Какво цели този човек-загадка и дали ще го постигне? Материализира се от нищото, подхвърля ви зрънце истина, забулено в гатанки, и отново изчезва...

графика	
звук	
геймплей	
6 общо	

Така започва краят

Това е финалната част от сякаш неподвластната на времето поредица Myst, която стартира преди повече от десет години. И днес тя звучи така: съществуват четири плочки, разпръснати в четири епохи, и само когато бъдат комбинирани, може да бъде достигната и последната пета, която е и най-съществената. Именно нея ще търсите в Myst V: End of Ages (посредством другите четири, разбира се – не се заблуждавайте, че ще ви бъдат спестени :-)).

Но да поговорим повече за плочите. Те са сред новите и уникални черти в поредицата. Чрез тях можете да си организирате малко пиршество за душата и за кой ли път да се почувствате Бог. Уловката тук е, че удоволствието ще трае ограничен период от време, както всичко хубаво, и вие ще трябва да се вместите в тези рамки. Така например ще можете да въздействате на заобикалящата ви среда, рисувайки определени символи по таблетите. Можете да променяте времето, да предизвикате дъжд или ветровита буря, да властвате над някои същества или да създавате портали за телепорт. Всичко това се случва в оригиналния свят, създаден за Myst, а не в допирателна вселена, както е при URU.

Но да се върнем към основните съставки на всеки куест –

пъзелите

Тук авторите са искали да наподобят известния виц за кръстоската между диня и скакауец – демек да вземат все най-хубавите черти от всичко. Миш-машът се състои от логични пъзели (както в URU), несложни механични задачки (в стил Myst III: Exile) и няколко убийци на самоувереност по отношение на умствените ви способности тип Myst II. Коктейлът би трябвало да се услади на повечето от вас.

Тук е ред да спомена, че според мен потенциалните купувачи на играта се делят на два лагера: върли фенове и хора, за които тепърва предстои да загубят младостта си, превъртайки всички игри, оплетени в интригуващите сюжети :-). Myst V, разбира се, се стреми да прилъже всички, до които може да се докопа. Как обаче

се решава проблемът с предисторията? С компромисен вариант. Разказано ви е всичко, което трябва да знаете, за да не се чудите какво точно се случва, като, разбира се, е наблегнато на най-ключовите моменти.

Същевременно обаче познатите на феновете моменти са разгледани в повече подробности и от гледна точка, която със сигурност не би ги отегчила. Като добавим и факта, че историята все пак ще завърши със самия финал на сагата, определено има какво да се види и от познавачи, и от новаци. Най-малкото не бива да пропускате заглавието, за да сте в крак със случващото се, защото определено се случва нещо голямо. В края на приключението ще вземете своето съдбоносно решение, което ще определи съдбата на D'ni цивилизацията. Самите автори обаче признават, че са насочили играта по-скоро към своите верни фенове (и – да – определено не става дума за малка аудитория).

В End of Ages имаме новости и при управлението на играта. Идеята отново е сами да си изберете това, което най-много ви пасва. Можете или да подходите по класически метод – да следвате определени смислови възли или да се движите напълно свободно, където си пожелаете. При това имате възможност да правите, каквото и да е по всяко време и да сменяте онова, когато ви е удобно.

Друга важна точка, на която трябва да се спра, е аутрото. Невероятна музика, създаваща атмосфера и особено магнетична актьорска игра по отношение на гласовете. Визията типично за поредицата също е на добро ниво. Използван е 3D енджинът, чиято първоначална версия видяхме в URU.

Хм-м-м, малко нелогично е да се говори за

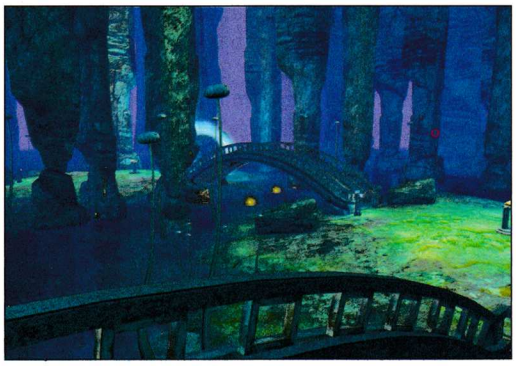
началото на играта

едва в края на статията, но едва ли някой, приготвил се да разглежда красивите неземни светове на Myst, се замисля толкова над това да обвърже всичко с логика (добре де, нужна е за пъзелите, теорията ми куца...). И все пак трябва да ви кажа, че в самото начало има нещо, което ми скри шапката (ех, още си я търся). Започвате приключението в мрачен затвор с много врати. Какво мислите, че се очаква да направите? Точно така – да минете през една от тях. Срам не срам ще си призная, че ми отне немалко време да установя как да го направя. :-) И с още по-голяма неохота ще споделя, че... просто трябва да дръпнете дръжката на една от вратите! Преди да си направите извода, че куестовете може и да не са чак толкова полезни за умственото развитие, държа да направя и едно важно уточнение. Казвам това, не защото търся съчувствие. :-) Него постоянно го получавам от познати, приятели и роднини. ;-) Дръжката почти не се вижда и оттам идва целият проблем (пак оправдания, ще кажете, а аз просто исках да ви предупредя, ама ей на – няма да срещна разбиране...)).

В същата зала (затвора) между другото се случват и първите разтърсващи ефекти, които ще ви съберат и очите (ето нà – кривогледа и без шапка си останах, как да не я похваля тази игра?). Ще видите някакви диви земетресения, които са напукали всичко наоколо, рутят мазилка и издават страховити звуци. По-натам ще се сблъскате и с други впечатляващи неща – пейзажи и т.н., които са просто breath-taking...

Но хайде стига за началото. Стига и за средата, и за края (който – пак да подчертая не е за изпускане). Изиграйте новия Myst, а ако сте пропуснали предишните части, и тях си намерете. Станете един от многото (странно е, че тук този призив цели да предизвика гордост, а не обезличаване). Защото многото в случая знаят какво правят. Бъдете фен!

Лили Стоилова

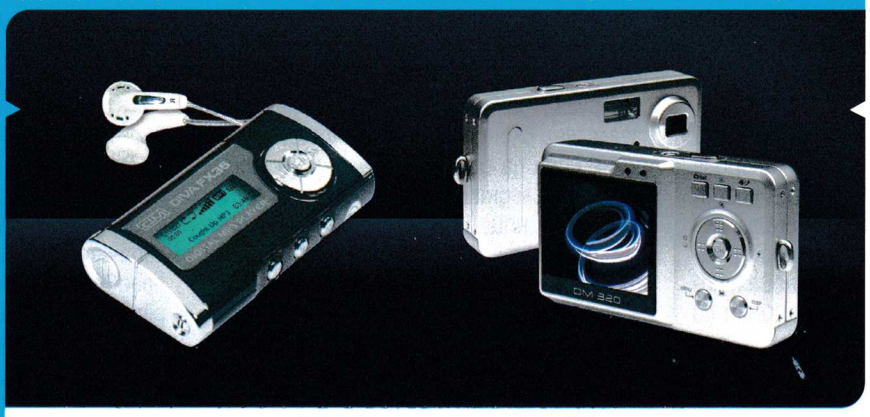


ДИГИТАЛЕН СВЯТ шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15; тел.: 02/8689551, 8688162; www.topdigital4you.com; www.daisymm.com

Diva FX 35

- MP3 / WMA аудио плейър
- FM радио
- Диктофон
- 256/512/1024 MB вградена памет
- 1xAAA батерия

от 99 лв*



DM 320 Slim

- 5M Цифрова камера
- WEB камера
- Видеокамера
- Диктофон
- 32 MB вградена памет
- метална кутия
- 2" TFT дисплей

от 189 лв*

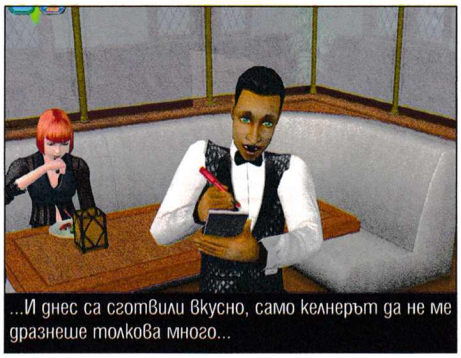
Търсете в: GERMANOS JEFF METRO handy *Цените са с включен ДДС

Дали порасна или сериалът се проточи...

The Sims 2: Nightlife

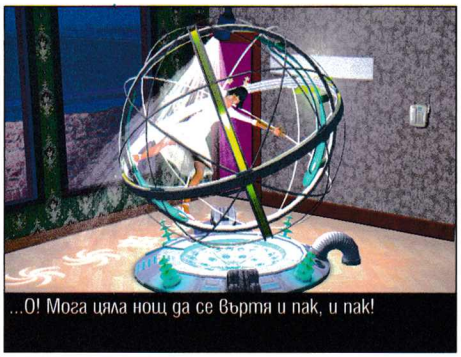
жанр: **life simulation** | издател: **Maxis / EA** | **http://thesims2.ea.com** | хардуер: **P 1GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: Yes/**No** | CD: **2 + The Sims 2**

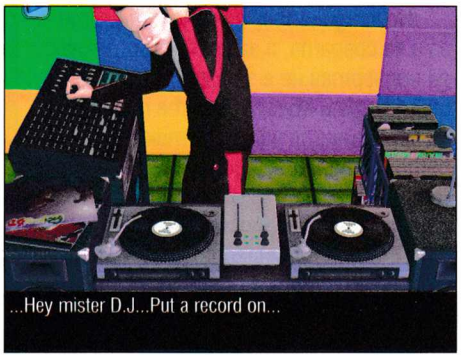
След като усвоиха различни сфери от живота на хората в предишните издания на The Sims 2, ето че дойде ред симовете да усетят и вкуса на развлеченията. В Nightlife Maxis им предоставят и друга отличителна черта на съвремието – мобилността. Вече няма да е нужно те да ползват таксиметрови услуги, а със собствено превозно средство ще могат обикалят из градовете, в които живеят. И по-специално – из клубовете и ресторантите на Downtown района. Уви, все още не могат да ползват колата, за да се придвижват до работните си места, но според мен така е по-добре. В противен случай, съм сигурна, че всеки ден щяха да закъсняват за работа.

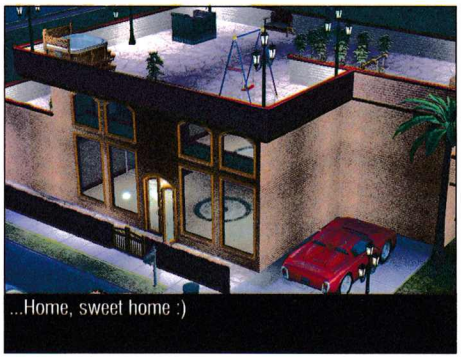

...И днес са сготвили вкусно, само келнерът да не ме дразнеше толкова много...

...Говорете си каквото искате, на мене само една кегла ми остана, за да ви бия!

...Не мисля, че правим нещо лошо, харчейки пари, за да говориш за затвор, Джак...


...О! Мога цяла нощ да се въртя и пак, и пак!


...Hey mister D.J...Put a record on...


...Home, sweet home :)

От любяща загриженост към

благосъстоянието на поверените ми кукли

реших да им покажа хубавата страна на живота. И без свян написах motherlode не веднъж, а няколко пъти дори се погрижих да изчезне грижата за насъщния и истерията, че втора седмица дадено домакинство не се е сдобило с някоя нова модна вещ. Какво по-добро от това Кейт да се събуди и да види, че на двора я чака червено ферари, а къщата сякаш с магическа пръчица от схлупена паянтова постройка се е превърнала в луксозно място за забава. Какво ли няма – боулинг зона, диджейско pro-оборудване с най-новите сетове (и при това на винил), фитнес измишльотина, в която, хвърчейки на всички посоки, мацката се забавлява на макс и работи за перфектните си телесни форми. По невнимание я направих прекалено трудолюбива и за да я накарам да откъсне поглед от кариерата, превърнах луксозния ѝ дом в импровизиран частен клуб. А и без да искам я заселих в Pleasantview – квартал за улегнали граждани, които предпочитат да гледат телевизия след вечеря. Така всички от околността се събираха при Кейт и зори до мрак къщата ѝ бе пълна и имаше място за всеки.

Друга моя кукла – Бети Бу, я направих разглезена блондинка от Strangetown, която не спря да обикаля Downtown-а. Облякох я по последна мода, издържана в естетиката на нощния живот, паркирах и на нея червено ферари до входната врата и ето, че животът се превърна в безспирна фиеста. Скариди за вечеря в шикозен ресторант, после небрежно посещение на кафенето за непретенциозни социални контакти, няколко часа в боулинга, след това на сцената за авторска музика, партия бридж и така до зори. И всеки ден. Поради любвеобилния си характер Кейт непрекъснато се чудеше с кого да се забие. Но тук EA са приготвили капан с

новия социален аспект – chemistry

т.е. ако хората не се харесат от пръв поглед, после вероятността за прогрес в отношенията им е минимална. И личните предпочитания също се намесват – дали ще отбягва брадати, прекалено мускулести или ще я привличат рижите.

Независимо от фриволностите, които вече могат да проявяват, симовете все така глуповато нечленоразделно разговарят помежду си и невинаги се сещат, че като са уморени могат да се проснат в леглото, а не да дремят на дивана. И че е проява на лошо възпитание да сядат на масата по бански. И имената на NPC-тата са си същите. Дори и със старите дрехи са ги пуснали в новия експанжън. Но пък вместо досадните мокети, ето че и с килими можем да създаваме уют. И постелки за баня се намират, и нови интериорни елементи в японски стил – уви, крайно кичозно интерпретиран.

Като цяло замисълът на поредицата е виртуалните същества да бъдат държани в добро здраве, да следват жизнения си път без състресения и да се развиват според зададените им цели. Без чийтване задачата е с повишена трудност, имайки предвид максималното доближаване до реалните условия. Но сякаш ентусиазмът ми за fair play се позагуби из всичките експанжъни, а и след като е само игра, защо да не изживеем живота на куклите на easy mode.

desi|re

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Най-безапелационната онлайн ролева игра - Lineage 2 с включени **три месеца** безплатна игра

само за **69.95лв.**

LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

E & G

* Предплатени карти за Lineage 2 и City of Heroes може да намерите в специализираните магазини.

ДВЕ РАЗЛИЧНИ MMORPG ИГРИ НА ЦЕНАТА НА ЕДНА!

Да, това не е сън, City of Heroes и City of Villains ще бъдат с една обща такса. City of Villains, която се очаква да се появи в началото на Октомври е напълно различна игра, развиваща се в света на вече популярния City of Heroes. Това означава, че за да се радвате и на двете игри, не е нужно да плащате две отделни такси, а ако вече играете City of Heroes, единственото, което ще трябва да си закупите, за да започнете и новия City of Villains е самата игра.

CITY OF VILLAINS

CITY OF HEROES

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

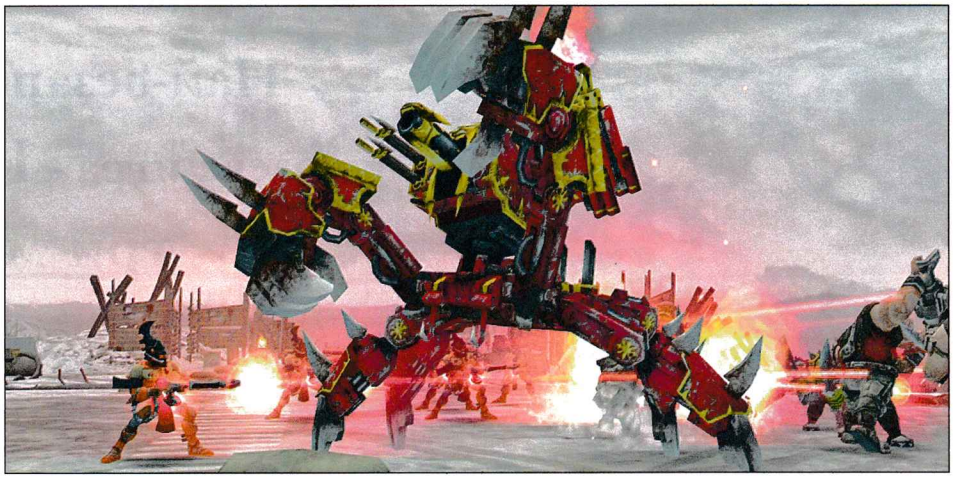
WWW.PULSAR.BG

NCSOFT

ПУЛСАР

Миналата година, след като имах удоволствието да се запозная с Warhammer 40,000: Dawn of War, останах с едно неприятно опасение. Че това ще е поредната изключителна игра, останала незабелязана, несправедливо пропусната от повечето играчи заради едната популярност на близардските творения. За щастие, тревогите ми в това отношение се оказаха напълно необосновани. Dawn of War си намери място в World Cyber Games 2005. И ако това не е признание, то какво?

Неща като втори шанс на бойното поле не съществуват...



Warhammer 40 000: Winter Assault

жанр: **RTS** | издател: **THQ** | **http://www.dawnofwargame.com/** | хардуер: **P 1.8 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **2+инсталиран DoW**

А сега, след миналите като миг дълги часове, прекарани с Winter Assault, мога да кажа само едно. Така трябва да се прави експанжън! Дадени са ни две, изпълнени по доста оригинален начин, нови кампании. Добавена е игрова фракция, статистиките на вече познатите ни други страни в конфликта са доизпипани, а към всяка от тях е добавена и по една нова единица. Наблюдават се и малки добавки към графиката и звука, куп нови карти и... Както и да е, важното е едно: това не са просто екстри от типа „дай, та да има", а са неща, реално допринасящи за цялостното ни изживяване в бруталната вселена на Warhammer 40,000. Но да карам поред.

Добре дошли на Лорн 5

– студена, неприветлива планета. Свят в руини, единствен спомен, останал от безбройни битки. Някога заселен от Империята, понастоящем този свят е заклещен в прегръдката на силите на хаоса, проклети еретици и мутанти. И сега всички погледи са отправени към него. Причината е само една: Титанът, огромно оръжие, построено от Империята. След малка злополука този могъщ аватар на имперската технология е извършил принудително кацане. Лежащ почти беззащитен, той привлича безброй амбиции. Потайните Елдар, жадните за мощ Хаос, живеещите за битката и „УАААААГХ!" Орки – всички си съперничат, подтиквани към него от собствени мотиви.

И кой друг се оказва на пътя им? Имперската гвардия, безбройната редова армия, заклела се в служба на Империята. Кампанията в DoW ни навява спомени за тях. Страхливци, разбягващи се само при вида на първата връхлитаща вълна орки. Слабаци, падащи в директна схватка с пехотата на Елдар. Но какво да очакваме? Все пак Гвардията не е съставена от свръхтренирани супервойници. В нейните редици намират място предимно обикновени хора, като Гошо и бат Пешо от съседната улица.

Като напълно игрова страна в конфликта обаче, гвардията освен с неизмерима човешка маса вече разполага и с изключителни лидери (някои от типа дето ще те застрелят, ако обърнеш гръб на врага и тръгнеш да се спасяваш), и с отличен набор от машинария.

Преди излизането на Winter Assault сред феновете на играта най-честият въпрос бе: „Защо авторите не са се спрели на някоя от по-популярните раси за допълнението? Защо са направили такъв избор при наличието на колоритни създания като Тау и Тиранид? Та на техен фон Гвардията, със своите армейски порядки и приличащи на бетонни бункери сгради, изглежда едва ли не скучна?" Е, затова си има много добър отговор.

В оригиналния DoW, акцентът бе върху агресивния стил на игра. Тези, които опитваха просто да се окопаят в базата си, нямаха шансове. Все пак, макар да можете сами да си строите енергийните генератори, другият основен ресурс в играта идва предимно от контрола на стратегическите точки, разпръснати по бойното поле.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Гвардейците

са реверанс към играчите, предпочитащи един по-дефанзивен стил. Сградите им не само приличат на бункери, в тях реално можете да прикриете пехотата си, да я оставите да обстрелва противника без да я излагате на директна опасност. Освен това новопостроените сгради автоматично се свързват с останалите чрез подземни тунели, позволяващи на отрядите ви ефективно да пътуват, без дори да се показват на повърхността. Макар и не толкова елегантна като порталите на Елдарите, това си е безценна тактическа възможност.

Най-добрата артилерия, отлични бронирани транспорти, танк за пиромани, добрия стар Леман Русс, бърза канонерка, сякаш излязла от Star Wars и идеална за „освобождаване" на контролирани от противника стратегически точки... о, да – Гвардията командва и колоса на механичната хранителна верига: Baneblede, грамаден танк, накичен с арсенал, способен да умиротвори няколко малки републики. В крайна сметка изборът на авторите да изкарат на бойното поле Гвардията обогатява играта и е повече от обоснован.

Знам, че трябва да намеря и нещо негативно да кажа, но какво? ОК, в pathfingding-а на имперските единици, в частност на огромния Baneblade, има място за подобрение. Друг недостатък просто не намирам. Макар да е предоставена добре изпипана и забавна единична игра, няма съмнение, че истинското съкровище тук е мултиплейърът. Дали за да спретнете едно брутално отборно съревнование или да се впуснете в дуел мано-а-мано, няма друга RTS, нито друг сетинг, които да ви предложат такива интензивни сражения. Прекрасно ще е, ако и у нас повече хора оставят поне за малко настрана SC и WC3 и пробват нещо посвежо и – честно казано – по-добро, каквото Winter Assault безспорно е.

Борис Цветков

ИК „ХЕРМЕС" ПРЕДСТАВЯ

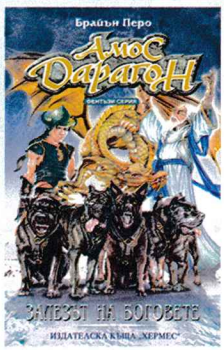
Книга I
Магьосникът Кадехар
5,99 лв.

Серия „Книгата на звездите"

Тринадесетгодишният Гиймо живее в страната Ис – изолирана земя между Сигурния свят и Несигурния свят, управлявана от Гилдията на магьосниците и Ордена на рицарите. Гиймо си мечтае да стане рицар, ала в деня, в който магьосникът Кадехар открива вродените му магически заложби и го взема за свой ученик, животът на момчето изцяло се преобръща. Едва овладял магическите графеми, Гиймо се озовава в Несигурния свят, където го очакват низ от битки и приключения. Трябва да премери сили с могъщи противници.

Серия „Амос Дарагон"

Далеч на север расата на Древните се възражда. Нейният пръв представител Рагнарьок се нуждае от несметно съкровище, за да отгледа своето потомство. Зловещите му слуги гоблините поемат на юг, като палят и грабят всички селища по пътя си. Амос Дарагон е изправен пред трудната задача да се справи с новата опасност, надвиснала над земята. Преди епичната битка обаче той трябва да преодолее много препятствия, да придобие Маската на водата и да намери верни съюзници.



Книга III
Залезът на боговете
5,95 лв.

Невероятен фентъзи свят, магии и велики сражения!
За контакти:
web: www.hermesbooks.com; e-mail: info@hermesbooks.com; тел. 032/608 100, 630 630

"Войната... Войната никога не се променя", беше казал някой. Отчасти и игрите за нея. В крайна сметка по колко различни начина може да бъде представена една и съща битка в една и съща война – Втората световна? С това искам да кажа, че Codename Panzers Phase 2 е едно добро, но не съвсем забравено старо. Общо взето говорим за същата игра с две-три не чак толкова съществени новости. По принцип лично аз бих се обидил, че ми искат пари за нещо, което в основата си е тар рack с екстри, но не мога да се изкривя и да кажа, че не харесах играта. Да, тя е "още от същото", но трябва да призная, че поне аз исках точно повече от абсолютно същото "също". :)

Още от същото, но не се оплакваме

PC
XBox
PS2
GBA

Codename: Panzers Phase Two

жанр: **Realtime Strategy** | издател: **Stormregion/CDV** | **http://www.panzers.com** | хардуер: **P 1.8 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Така че да не се отплесваме във философски разсъждения, а да видим кое все пак е новото, за което ни искат кеша.

Пясъци, пясъци и пак пясъци

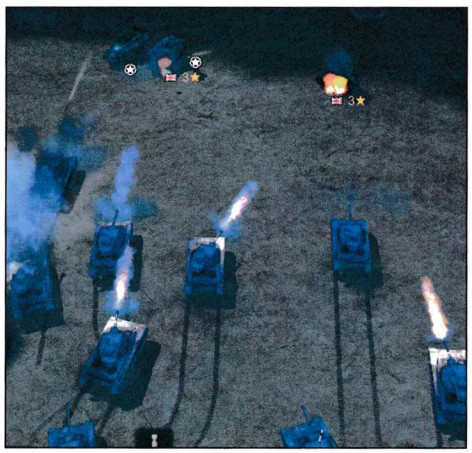
Сингъл кампаниите, подобно на Първата фаза, са разделени на три части – една за лошите, една за добрите и една за комунистите. :)

В първата действието се развива в началото на войната насред прахоляка и палмите на Северна Африка. Лошите този път са не само германците, но и една често пренебрегвана държава в джитките за WW2 – Италия. Лично аз бях останал с впечатлението, че спагетаджиите не са спечелили и една битка през цялата война, но явно са... една-две. ;) Авторите все пак не са се отдали на пълна италианофилия и в почти всички мисии поданиците на il Duce Мусолини са подкрепяни здраво от немци и прословутия Африкански корпус на "комендаторе" (както го наричат италианците) Ромел. За съжаление италианското въоръжение силно отстъпва на германското и танкове, произведени на Ботуша, ще видите само в първите две мисии, оттам нататък почвате да търпорите с панцери. Историята този път е доста по-дълбока от тази в първата част и е разказана с готини кат-сцени с енджина на играта. Мой личен фаворит е филмчето, в което двама офицери от противникови армии седят около маса и пият чай, оплаквайки се, че нямат мляко, докато наоколо падат бомби, взривяват се сгради и дори куршум разбива чайника им. Просто култови непукисти. :)

Втората част от мисиите е посветена на

традиционните "добри"

– американците и британците. Тя също започва в Африка, но завършва с превземането на Италия и края на мечтата на офицера от първата кампания (а и на италианците въобще) за нова Римска им-



перия... Главно действащо лице в третата поредица от мисии е фракция, която поне аз досега не бях срещал в коя да е игра. Това са не други, а югославските партизани!

Братушките от СССР, както знаем, по това време са били прекалено заети да разкарват германци от собствените си градове, за да се занимават с Африка, така че отсъствието им е обяснимо, но съм леко разочарован от тази липса. Както и да е, в тази кампания танковете отстъпват мястото си на пехотата, с която ще водите тежки боеве буквално за всяка сграда (югославяните пък никога не са и помисляли да ходят в Африка. :))

Хубаво е, че не е необходимо да сте играли Phase One, за да разберете за какво става дума тук. Ако все пак сте врътнали предишната част, ще видите някои познати лица, например това на немския танков командир Ханс фон Грьобел.

Бой на пиксели в тъмна нощ

Основното нововъведение в играта е въвеждането на боеве след залез слънце с всичките им плюсове и минуси. Е, все пак няма опасност солдатите ви да заспят на кормилото на танка, но пък остава проблемът с тъмнината.

По тази причина всички превозни средства са снабдени с фарове, които могат да бъдат включвани или изключвани по ваше желание. Който е играл Phase One, сигурно помни иконките, които се появяваха във fog of war-а, когато към вас идваха тежки машини или тичаща пехота. Сега има същите и за фаровете. Спрете ги и ще можете да изненадате врага в тъмното, но с цената на намален view distance.

Другото "ново" нещо е пустинята, но за съжаление тя е по-скоро неприятна изненада. Колкото и да я украсяват някои автори-романтисти, за мен тя си остава едно нещо – километри и километри пясък. При продължителна игра това еднообразие започва да дразни, но за щастие картите не са толкова големи.

Плюс например е, че запържените с огнехвъргачки танкове изстиват бая по-бързо като ги топнете в някой оазис.

Дълбоките измерения на "още от същото"-то

Графиката е останала на практика непроменена – с две думи адски красива. Особено в междинните филмчета, които спокойно могат да бъдат сбъркани с откъси от някой шутър от първо лице.

Аудиото е доизгладено, а в озвучаването участва актьорът Питър Уелър, може би познат на някои от вас като гласа на Робокоп. :)

Все пак играта е наследила и някои от недъзите на прародината си: например пехотата е почти напълно безполезна на фона на бронираните зверове.

Може ги криете войниците в сгради, обаче в пустинята пък такива няма... На практика в 99% от мисиите не ви трябва друго, освен група танкове последен модел и два камиона за ремонт и амуниции. Партизанската кампания малко компенсира нещата, но все пак...

Както личи и от оценките, впечатлението ми от играта е крайно положително. Но ако момчетата (и момичетата, знам ли) от Stormregion посмеят да пуснат и Фаза Три със същия енджин, същите идеи и същата война, възнамерявам сериозно да ги оплюя.

За сега няма информация какво ще включва Phase Three, но според мен темата САЩ vs СССР никога няма да увехне. :) Можем само да почакаме и да се надяваме, че и третата част ще си струва, както си струват и двете преди нея.

Пламен Димитров

Dragonshard

жанр: **Role-Playing Strategy** | издател: **Atari** | **http://www.atari.com/** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **1**

Спор няма, през годините ни обсипаха с десетки RPG-та, които използват правилата на Dungeons & Dragons – една от най-популярните ролеви системи. То не беше Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape Torment, Greyhawk... Все класики. Сега обаче е време да опитаме и първата истинска стратегия в реално време, която при това се основава на най-новата кампания на Wizards of the Coast – Еберон. Това е един сравнително млад свят, изграден специално за D&D от Кейт Бейкър и доразвит от Бил Славичек и Джеймс Уаят. Liquid Entertainment този път наистина надминават себе си. Ако с War of the Ring създадоха по-скоро поредното бледо подобие на WarCraft III, то с Dragonshard постигнаха нещо хем познато, хем достатъчно различно и оригинално.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 30 ноември
тел: 971 49 34
www.thecitadelclub.com

Драконов мир

Историята на света, наречен Еберон, всъщност е доста интересна и богата. Според едни от най-старите легенди в зората на живота три могъщи дракона мерили сили помежду си. Тъмният Кхибер успял да победи светлата Сиберис и да я разпръсне на безброй малки парченца. Тогава се появил Еберон, обгърнал своя зъл брат и го приклещил в себе си. Така се образувало всичко. Кхибер – подземният свят, в който се раждат най-различни ужасяващи чудовища. Еберон – повърхността, дом на множество цивилизации и същества, които не се страхуват от слънцето. И най-накрая небето или т.нар. Пръстен на Сиберис – многоцветен пояс, изтъкан от малки кристални късове, който обгръщал цялата земя. С вековете хуманоидните раси, доволно количество гоблиноиди и зверчета създали свои собствени феодални кралства и започнали безспирни битки помежду си в този свят, изпъстрен от магия и забравени тайни.

Орденът на Пламъка

Из Еберон цари хаос. И Dragonshard ще ви хвърли точно в неговия център. Основните фракции, които ще може да управлявате в кампанията, са Орденът на Пламъка (Order of the Flame) и Племето на гущероподобните (Lizardfolk). Първите са бранители на доброто. Те пътуват из целия свят, за да защитават интересите на Църквата на Сребърния пламък. Тези елитни воини неведнъж са били изпращани да дирят древни артефакти, които да обърнат хода на войната. Но един от тези мистериозни предмети – легендарният мощен драконов кълс, наречен Сърцето на Сиберис – е може би единственият, който все още не са успели да намерят. Съществува мълва, че той е скрит на континента Кзен'дрик – в Пръстена на Бурите. За жалост никой не се е завърнал жив от там в опитите си да го открие. Шампионите на Ордена на Пламъка обаче са твърдо решени да успеят. В тази фракция ще срещнете единици, като варвари, клерици, паладини, огнени архонти, изобретатели и въобще все същества, призвани по един или друг начин да защитават интересите на доброто.

Особено впечатление правят т.нар. Warforged – нов тип създания в света на Dungeons & Dragons. Те представляват гигантски метални машини, които първоначално били изграждани единствено с цел да изпълняват функцията на безмозъчни воини. С течение на времето обаче започнали да изпитват емоции – радост, гордост, срам, ревност, страх. И малко по малко развили разум.

Другите

Гущероподобните пък, от своя страна, са готови на всичко, за да защитят земите, в които са живели дълги години необезпокоявани от никого. Драконовите отци са ги натоварили с нелеката задача да пазят Сърцето на Сиберис на всяка цена. И това те смятат да направят сега, когато Орденът на Пламъка нахлува тъй дръзко в Пръстена на Бурите. В техните бойни редици влизат най-различни влечуги, горски духове, костенурки, изпълняващи ролята на обсадни машини, троглодити, огнени дракони и прочие.

В скърмиш и мултиплейър обаче ще получите достъп и до още една раса – умбрагените, които представляват далечни родственици на древни елфи. Първоначалният замисъл е да има отделна кампания и за тях, но в последния момент Liquid са я ликвидирали. Те са били принудени да избягат в Кхибер, когато е настъпила ерата на гигантите. С годините тяхната раса била покварена заради съществата, които живеели по тези места, и се изродила до неузнаваемост. За да оцелеят, те черпят от мощите на Сенчестия Пламък – сила, залегнала здраво в тяхната култура. Единствената цел на умбрагените е да унищожат Сърцето на Сиберис и да погълнат неговата мощ, за да отмъстят на съдбата за участта, която им е отредила.

Два свята

Dragonshard може съвсем спокойно да

се похвали с изключително динамичен и разнообразен геймплей. Картата е разделена на две части – горен (Еберон) и долен свят (Кхибер). В първия протича RTS-частта – ще строите база, наемате армия и водите битки. Докато другият е по-RPG устроен. Когато слезете в недрата на земята, ще се изправите срещу опасни чудовища, ще откривате мощни артефакти, които да ви подпомагат, и малки ковчежета, пълни със злато – един от ресурсите в Dragonshard. Да, точно така – нямате работници, които да се бъхтят ден и нощ в мините, за да снабдяват вашите въоръжени сили.

Всяка една ваша единица може да ровичка в сандъчетата (стига те да не са заключени) и да прибавя автоматично в хазната ви жълтиците, които се намират в тях. Същото важи и за втория ресурс – т.нар. магическите драконови късове (dragonshards).

Те са изключително редки и се появяват само тогава, когато от Пръстена на Сиберис започва да вали. Небето се смрачава, образува се буря и от него започват да падат гигантски кристали, които се разбиват в земята с гръм и трясък – молете се единиците ви да не се озоват под тях. Когато слънцето отново изгрее, може да пратите някои от воините си да съберат това, което е нападало. Определено доста оригинален начин да получавате тази тъй ценна съставка за обучение на единици.

Механизъм

И трите игрови фракции разполагат с по четири шампиона. Спомняте си героите в WarCraft, нали? Общо взето типовете са воин, лечител, разбойник и магьосник. Всеки един от тях има по едно пасивно умение, което облагодетелства единиците наоколо, по едно, което може да бъде активирано сравнително често с цената на определено количество енергия (обикновено е нападателно) и по едно супермощно, чието презареждане отнема доста дълго време.

Що се отнася до базата и контролирането на армията, там нещата напомнят леко на Battle for Middle-earth. Можете да строите на точно определени места от картата и обикновено максималният брой на сградите, които ще имате, е ограничен. Воините ви (известни още като капитани) призовават на своя страна край стените на крепостта шепа подчинени, които ги следват автоматично – над тях нямате пряка власт.

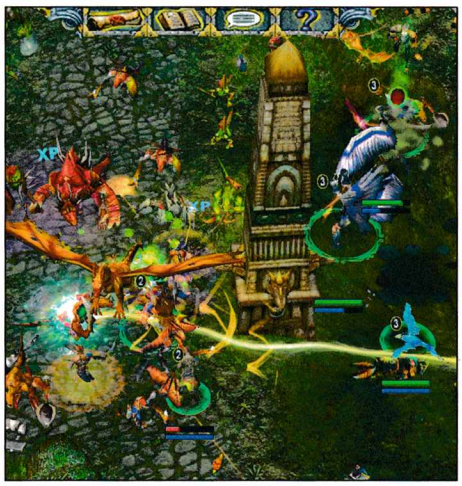
Но с това приликите се изчерпват. Ако искате да ъпгрейднете основните си единици с натрупания по време на битки опит до по-високо ниво, което ще им отключи допълнителни умения, трябва да построите повече от една от сградите, които ги произвеждат. Например необходим ви е огнен архонт 5-то ниво. В такъв случай се налага да издигнете четири техни храма един до друг. Но не забравяйте обаче, че една голяма база може да произвежда най-много четири вида развити докрай единици. Така че в повечето случаи ще трябва доста внимателно да прецените от кой тип воин до кое ниво имате нужда в конкретната ситуация.

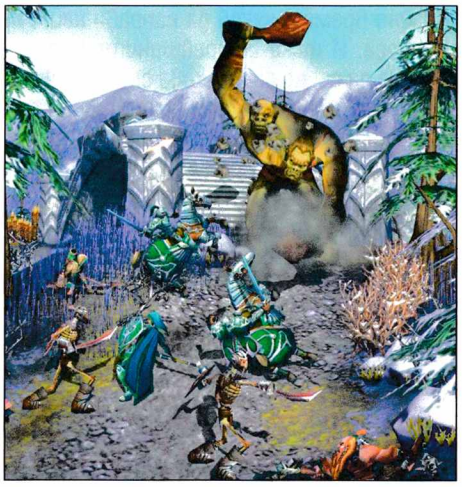
Презентация

В това отношение Dragonshard няма кусури – интерактивна инсталация, раздвижено меню, звучни мелодии... Единствено по отношение на графиката влакът леко започва да излиза извън релси. Макар че на пръв поглед всичко изглежда доста красиво, след няколко часа игра ще започнат да се набиват на очи някои не особено качествени текстури. А и преди да качите първия пач (което става между другото по най-странния и времеотнемащ начин, който някога съм виждал), ще ви тормози доста необясним лаг по време на определени мисии.

Присъдата е ясна – страхотна стратегия с много екшън, разнообразни единици и умения, десетки второстепенни куестове, които да ви ангажират през иначе кратката кампания, и още толкова магически предмети. Задължителна игра за всеки D&D фен.

Владимир Тодоров





Вече на пазара!

Книга 4 от поредицата „Наследството на мрака“

Forgotten Realms

Пътеки към утрото

нов!

www.infodar.com

Сам Стоун "Сериозния" се завръща на нашите монитори – по-забавен и духовит от всякога! Продължението на културата олд скул пуцалка, излязла преди повече от четири години, е най-накрая реалност, а помпащият адреналина геймплей – отново налице. Ако вече се чудите в какви приключения ще се впусне този път мускулестият герой, недейте, а просто четете...

Хърватското чудо с балкански манталитет – Сам Стоун "Сериозния", е по-забавен и духовит от всякога. Така че не пропускайте шанса си да изпаднете в тежка смехо-криза в компанията му.

Сам спасява вселената... Сериозно!

Всичко започва в един спокоен слънчев ден, когато тъмни сили решават да разнообразят ежедневието си и да застрашат съществуването на вселената. Ситуацията започва да става сериозна. Крайно време е някой да направи нещо по въпроса. И така старейшините (може и богове да са, но са толкова смешни, че ми е трудно да ги определя точно), които си живеят спокойно на небето и пилеят неограниченото си свободно време, както намерят за добре (най-вече в безсмислени спорове), решават да привикат най-надеждния герой. Самия Сам Стоун, разбира се.

PC
XBox
PS2
GCUBE

Serious Sam II

Жанр: **Action FPS** | издател: **2K Games** | **http://www.serioussam2.com** | хардуер: **P 1.5 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

Именно в този момент Сериозния получава най-сериозната мисия в живота си. Той трябва да събере петте части на медальона на силата, който е бил счупен и запокитен в пет различни свята. Добрата новина в случая е, че фрагментите, които съставляват въпросния артефакт, не могат да бъдат унищожени. За сметка на това те се охраняват от тъмните сили и само Избрания може да ги събере. Дали Сам Стоун е "The One" или ще трябва да потърсим Нео за тази трудна задача, ще разберете, когато се втурнете в приключението, наречено Serious Sam II.

Хърватски инат

Преди да ви разкажа за невероятните светове, в които можете да попаднете по време на игра, ще споделя няколко думи относно геймплея. Някои хора не спират да се оплакват, че играта не предлага нищо ново, че в нея няма никакви оригинални хрумвания и т.н. И донякъде са прави. Но според мен това не е никакъв проблем в конкретния случай. Лично аз се надявах пичагите от Croteam да покажат ината си и да направят точно това, което в крайна сметка виждаме сега на мониторите си. Искаше ми се да не променят коренно стила на игра и за щастие така и стана. Стотици изродски чудовища ще се стичат на орди към цевта на едно от многобройните, сеещи смърт сериозни оръжия, а мускулестият герой ще ви разкърти от смазващи кретенски лафове. Освен това играта е снабдена с напълно нов "сериозен" енджин, който гарантира страхотно визуално качество. И сега е моментът да кажа, че ако някой очаква нещо ново като концепция, по-добре въобще да не стартира Serious Sam II. Но за всички останали хардкор фенове на жанра,

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

които искат просто да си качат адреналина, изтребвайки безчет гадове, мисля че това е перфектният избор.

Седем невероятни свята

Чернокосият герой започва своето приключение като пада по очи на планетата М'дигбо. Този свят е пълен с малки сини, сладурски човечета, които издават яки звуци и се мотаят в краката ви. След точно пет минути игра вече ще сте навлезли в сериозния ритъм на Сам и ще сте натръшкали цифра гадове. След това ще се запознаете с местния вожд, който ще ви помоли да защитите селото му от нападащите го неприятели. А след добре свършената работа, ще видите как сериозният Сам се забавлява. Той си е чист алкохолик – склонен съм да го твърдя за всеки, който лежи по очи на земята, след като е употребил сериозно количество пиячка.

Следващият свят, който Сам ще посети, е планетата Магнор. Това е едно много неприятно място. Блатата са в промишлено количество, а тук-там се мярка по някоя изоставена постройка или военна база. Или пък контейнер, пълен с чудати създания. Атмосферата е много потискаща, а гадовете забравят да свършат – сипят се като градушка над лозови насаждения.

След като се справите и с поредните няколко нива, които трябва да преминете в този свят, ще трябва да се изстреляте по следите на третото парче от медальона. То се намира на планетата Чифанг, която прилича поразително на китайски квартал. Естествено, там е пълно и с характерните за тези места дръпниочковци, а противниците ви са съобразени с обстановката и представляват летящи мастър-дядки и недодялани кунгфу бойци.

Четвъртата планета, на която ще трябва да си занесете мускулестия задник, е Клеер. Това е най-горещата точка от пътуването на Сам, на която няма нищо по-различно от лава и скали. И от време на време – скали и лава. Но като цяло преобладават лавата и скалите.

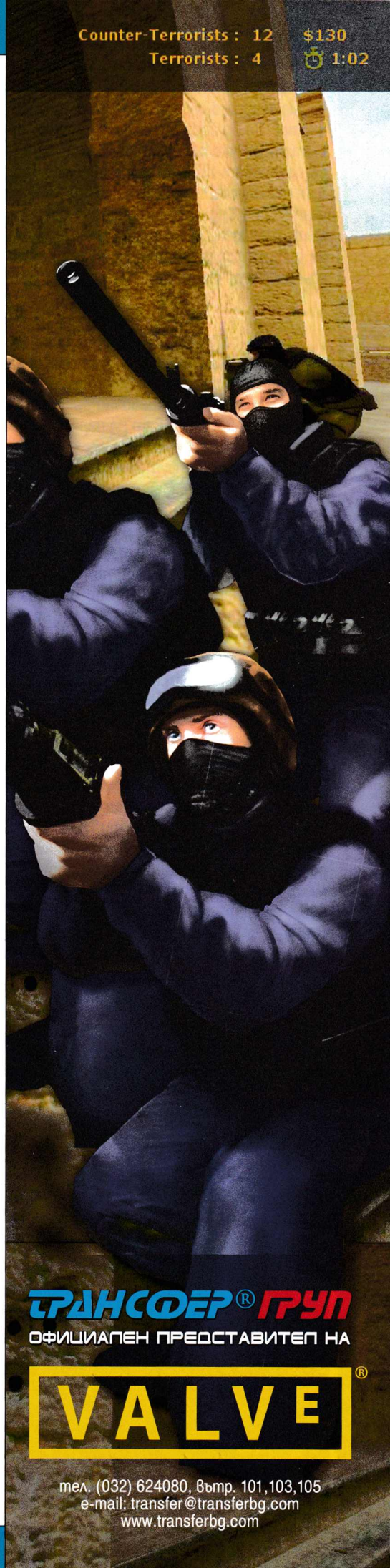
Представете се мъжки и се справете с този отблъскващ свят, за да се запътите към едно, на пръв поглед, прекрасно място – планетата Елениер. Тя представлява фентъзи свят в пълния смисъл на тези думи, който за съжаление (каква изненада) е обитаван от всевъзможни гадинки.

За да получите последното парче от загубения медальон, ще трябва да се справите с мощен огнедишащ дракон. Ако не успеете да го уморите с лафове и шеги, опитайте с нещо по-брутално. Когато го гътнете и продължите напред, ви очакват още два вълнуващи свята. Но за тях няма да ви кажа и думичка. Нека любопитството ви разяде отвътре. :P

Double the gun, double the fun!

В този ред на мисли съм абсолютно съгласен с тази извисена крилата фраза, която Сам не пропуска да спомене, когато грабне любимото си пушкало. За да успее да се справи с огромното количество смърдящи противници (над четиридесет разновидности), Сам има на разположение един доста сериозен арсенал. Общо взето оръжията, които можете да използвате, са петнадесет. Но аз ще се спра единствено на най-интересните, защото ако трябва да описвам всички, ще стане Нова година.

Croteam са спазили обещанието си и сега г-н Стоун може да използва т.нар. "папагалово" оръжие. Не е точно така, както си го представях, но пък за сметка на това е доста ефективно. То представлява (логично) един папагал, за който е вързана бомба. Или с други думи иде реч за папагал-камикадзе. Следващото средство за разчленяване на извънземни, което ще ни хвърли директно в средновековието, е истинско оръдие. Топ! Сам ще



разкъртва противниците си с помощта на мегамощно топче, ама не черешово, изстрелващо горящи гюллета, които помитат всичко по пътя си. И май с това се изчерпват по-любопитните играчки... А останалите са класическите – двойка узита, два вида пушки, снайпер, ракетомет, "сериозни бомби", минигън, плазмено пуцало, гранати, ръчен циркуляр и хидро-пневматичен пищов.

Да се повозим

Трябва да сме доволни от факта, че още едно от обещанията, които бяха дали програмистите от Croteam, е спазено. Това е наличието на превозни средства в безобразно-веселия свят на играта. Те са най-различни и варират от зелени кривокраки динозаври до футуристични возила, изстрелващи плазмени снаряди. Също така е на лице и топката с шипове, в която можете да влезете и да се търкаляте на воля, газейки всичко, което стои на пътя ви. Имайте предвид, че всеки път, когато яхнете някакъв вид превозно средство, ще пада страшен фън. Враговете се пръкват отвсякъде, а вие летите към тях и ги обсипвате със снаряди. Какво по-забавно от това?

В седемте различни свята, в които ще се размотавате, ще запознаете дулото на оръжието си с над четиридесет различни вида противници. Любимите на всички крещящи камикадзета са отново налице в две разновидности – като клоуни, каращи колело, и зомбита с бомби вместо глави. Останалите душмани са разделени най-общо в няколко групи – мощни босове, гадове, които тичат към вас с единствената цел да направят ПТП (пътно транспортно произшествие), такива, които ви обсипват с всевъзможни снаряди и разбира се, летящи гадинки – вещици, яхнали метли, шаолински мастъри, хеликоптери и дори самолети, които пускат бомби.

Визия в забавен картуун стил

Новият енджин, с който се е сдобил Сериозния Сам, е страхотен. За разлика от "филмовото" излъчване на Half-Life 2 или пък мрачната, потискаща атмосфера на DooM III, тук имаме на лице един поскоро анимационен стил с характерните за него множество цветове и смешни образи. Благодарение на мощната визуална платформа различните светове в играта притежават своя собствена идентичност. Допирни точки между тях трудно могат да се открият. Ще изпробвате оръжията си в гъсти джунгли, смрадливи блата, футуристични градове и вулканични планети. Разнообразието е невероятно. Въздействието на героя върху околната среда не е особено изразено – не можете да чупите всичко, което пожелаете, но за сметка на това има цифра стомни и кашони, които ще размажете с един изстрел.

Музикалното оформление също е страхотно и изпълнява две функции. Разбира се, първата е да ви помогне да се вглъбите максимално в атмосферата на геймката, а втората е – да ви ориентира по време на игра. Много е просто – всеки път, когато мелодията е силна и забързана, някъде около вас има още гадове, които трябва да изтребите. Когато е спокойна и тиха, вече сте се справили с всички неприятели и можете да продължите напред в търсене на нови предизвикателства.

Размисли и страсти!

Serious Sam II е напълно достойно продължение на поредицата. Моето мнение е, че хърватите от Croteam са постъпили правилно, като не са променили основната концепция на играта. Все още единствената ѝ цел е да ни развесели и да покачи нивото на адреналина ни. Бъзиците, които пуска Сам, и кът-сцените, които са зверски смешни, ме накараха да се превивам от кикот пред монитора и да нямам търпение да стигна до следващото филмче, което да ме хвърли отново в смехокриза. Във визуално отношение геймката е ненадмината, напук на недоволството на някои западни колеги, че междинните анимации и филмчетата изглеждали посредствени.

Като цяло мога да кажа, че Serious Sam II доставя огромно количество забавление на всеки, който се докосне до нея. Събитията се развиват с няколко хиляди клика в минута. Колко игри могат да се похвалят с това? Единствено можем да сме леко недоволни от сравнително еднообразното развитие на събитията в различните светове, в които Сам ще връхлети, но това е неизбежно, като имаме предвид основния олд скуул замисъл на играта.

Асен Георгиев

НОВ BONUS PACK - НОВА ЦЯЛА ИГРА

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА STATE OF WAR

ИЗЛИЗА НА 8 НОЕМВРИ

STATE OF WAR

ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ - САМО В НОВИЯ БОНУС ПАК

Събитията в реално-времевата стратегия State Of War се случват в далечното бъдеще, когато група религиозни фанатици успяват да хакнат централния компютър и да установят контрол върху най-големите военни бази на Земята. Вашата е цел е, командвайки Обединените сили, да ги отвоювате и да накажете терористите.
22-те мисии на играта ще ви предложат:

– красиви графични ефекти и експлозии

– битки на няколко континента – гори, пустини, сняг

– командване на различни юнити – пехота, авиация, оръдейни бази

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

Войници, моряци и пилоти от Съюзническите експедиционни сили! Предстои ви да се впуснете във Великия поход, към който се стремим вече толкова месеци. Целият свят ни гледа. Надеждата и молитвите на онези, които обичат свободата, са с вас. С помощта на нашите смели съюзници и братя по оръжие от останалите фронтове ще унищожите немската военна машина, ще премахнете нацистката тирания над потиснатите хора в Европа и ще създадете сигурност за всички нас в един свободен свят.
5 Юни 1944 – ген. Дуайт Д. Айзенхауер

Над един милион души са чули именно тази реч, изнесена от може би най-Великия американски главнокомандуващ на всички времена, преди да вземат участие в една от най-сложните во-

Открий го, обстрелвай го, заобиколи го, очисти го!

PC
XBox
PS2
GBA

Brothers in Arms: Earned in Blood

жанр: **FPS** | издател: **Ubisoft** | **www.brothersinarmsgame.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

енни кампании, организирани някога. Десантът на Нормандия. Сега и вие сте част от нея. За не знам си кой път вече. Заклевам се – ние, геймърите, май вече сме по-големи ветерани и от най-големия... Името ви е ефрейтор Джо "Червения" Хартсок – рижав своенравен войник от Ларами, Уайоминг с ярко изразен белег от свада в местната кръчма, преминаващ почти през цялото му лице. И много скоро ще се спуснете зад тила на врага с елитния отряд на 10-та военновъздушна дивизия. "Кряскащите орли".

Earned in Blood ще ви отведе

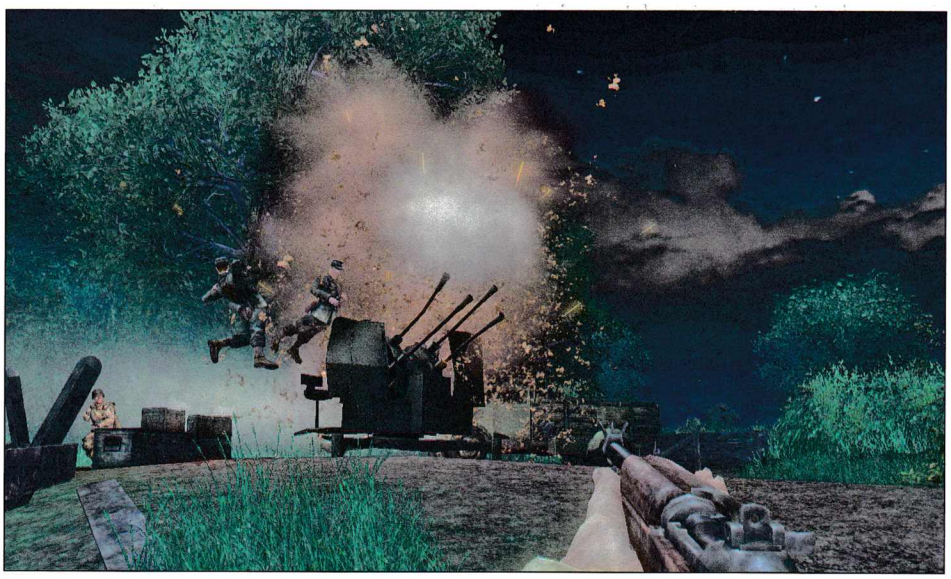
отвъд Хълм 30 и Карантан

И както може би сте забелязали, този път няма да играете с Мат Бейкър (главният герой от Road to Hill 30), а с един от неговите другари по оръжие – гореспоменатият Хартсок. Същият, чийто парашут се бе заплел в едно от дърветата още в началото на оригиналната игра при неуспешния въздушен десант. Това обаче не означава, че ви очакват еднакви нива. По-скоро ще научите за атаката над Нормандия от малко по-различна, субективна гледна точка, защото между Бейкър и Червения винаги е царяло напрежение. И това си личеше още в първата част на играта.

Задачите ви отново ще бъдат особено разнообразни. Ще помогнете на няколко тежко ранени войници от 82-ра въздушнопреносима дивизия, ще обедините сили с Мат, за да спрете огромен немски конвой, ще превземете Виервил и ще се отправите към Баркет, за да помогнете на полковник Джонсън. Ще преминете през бомбардирано шато близо до Сен Ком дю Мон. Дори ще научите какво точно се случва на Хълм 30, когато Бейкър се отправя на почти самоубийствена мисия, за да доведе подкрепление в лицето на няколко танка. И ще осъзнаете също така, че всъщност не той е героят в пълния смисъл на думата в тази битка. А заслугата трябва да бъде приписана именно на отряда на Хартсок. Междувременно ще бъдете повишен в ранг сержант за вашата храброст и неподозирано добри умения в ръководенето на своите хора. И това е само малка част от соловата кампания. Защото макар и ходът на войната да е обърнат в полза на Съюзниците, Германия все още не се е предала...

На Източния фронт – нищо ново...

Концептуално Earned in Blood не е отлепила дори и на милиметър от Road to Hill 30. Добрата стара идея – открий го, обстрелвай го, заобиколи го, очисти го – отново заема централно място в целия геймплей. За тези, които никога досега не са пускали Brothers in Arms, ще припомня, че ръководите два екипа от по трима души – огнестрелен и щурмови. Единият е оборудван с далекобойни оръжия и тежки картечници и е най-полезен в случаите,



графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

когато искате да приковете врага на едно място, без да му давате възможност да реагира и да ви обстрелва. Докато другият, който носи обикновени пушки, леки картечници и гранати, е идеален за нападение на противника по фланга.

От време на време ще имате възможност да контролирате и цял танк. С негова помощ ще елиминирате безпроблемно пехота с леки оръжия и "гнезда" с иначе смъртоносни за отряда ви картечници. Той може да бъде използван и за подвижно прикритие благодарение на яката си броня. Освен това, когато пожелаете, имате възможност да се покачите върху него и да застанете зад вградената на купола картечница.

Интуитивният контрол на съекипниците ви също не се е променил – с помощта на мишката посочвате къде точно искате да отидат или кого да атакуват. Нищо ново под слънцето. И отново може да разглеждате цялостния терен на пауза от птичи поглед и да решавате кой е най-добрият начин да изненадате врага по фланга.

Очевидно е – няма абсолютно нищо кой знае колко по-различно. Може би единствената свежа хрумка е възможността да "разговаряте" със своите съекипници, което по-скоро е едностранен процес. Натискате "F" пред мутрата им и те казват едно-две постоянно повтарящи се изречения от типа на: "К'во?", "Има ли проблем, сержанте?" и "Не ми харесва този поглед." Със същата на пръв поглед ненужна команда обаче може да им нареждате да ви дават допълнителни муниции, което често се оказва доста полезна опция в напрегнати престрелки.

По-хитри нацисти, по-тъпи съюзници

Една от основните промени, които се забелязват в Earned in Blood (все пак такива има) е изкуственият интелект на противниците. Играта е значително по-трудна в сравнение с Road to Hill 30. Дори и на "нормално". Местата, през които може да изненадате врага по фланга, вече не са толкова очевидни. А когато го направите, той не стои на едно място, а се опитва да намери друго прикритие. На по-високи нива (например "автентично") той дори ще се опитва да прилага вашата тактика – да ви изненадва по фланга! С други думи: Earned in Blood е истинско пре-

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

дизвикателство още от самото начало.

Очакват ви четири вида противници. На първо място обикновени войници, повикани на редовна военна служба. Те имат минимална подготовка и не представляват особена трудност. Пехотинците пък са гръбнакът на нацистката армия в Нормандия. Обикновено се движат по девет души в отряд. Един подофицер, петима, въоръжени с пушки и трима картечари. Най-много зор ще видите обаче със силно подвижните и притежаващи най-голяма огнестрелна мощ панцергренадири и елитните бойци, наречени фалширмйегери.

Уви, наблюдават се известни пропуски по отношение на изкуствения интелект на съотборниците ви. Те невинаги намират най-подходящото място за прикритие, когато им посочите например да застанат зад паднало на земята изсъхнало дърво. От време на време някои се позиционират пред него или встрани, като по този начин се излагат директно на вражеския огън. Често това е много досадно и ще доведе до тежки наранявания или дори до смърт. Което ме навежда на друга мисъл – сега загубата на съотборник все пак има значение. Ако минете дадено ниво, без да дадете нито една жертва, ще бъдете похвалени. А ако загубите ваш другар по оръжие, играта ще ви попита дали искате да го съживите в следващото или да продължите напред единствено с оцелелите.

Пълно бойно снаряжение

Арсеналът и на съюзниците, и на нацистите се е обогатил с едно-две неща. От страната на "добрите" иде реч за картечния пистолет M3A1, който може да изстреля триста куршума за минута и има обсег около сто и петдесет метра. Швабите пък са се сдобили с оптичната пушка FG42, която е ужас за всеки един ваш съекипник.

Т.нар. "ловец на танкове" M10 "Wolverine" пък е сред новите попълнения в редиците на превозните средства. Това е истинско самоходно оръдие, подходящо за елиминиране всякакви бронирани бойни машини.

Нов тип схватки

Когато успеете да преборите сингълплейър кампанията на всичките възможни трудности (което определено ще ви отнеме доста време най-вече заради липсата на нормален сейв), най-логично би било да се насочите към режима скърмиш. Той е нов за поредицата и допълва мултито перфектно. В него ще водите сражения на специални карти с определени задачи или на страната на съюзниците, или с нацистите - както самостоятелно, така и с приятел през LAN или в Интернет. Най-интересен ми изглежда типът игра Tour of Duty, в който трябва да преодолеете пет мисии с един-единствен отряд, без допълнителни животи, без чекпойнти и сейвове – наистина е истинско предизвикателство.

Макар и Earned in Blood да прилича повече на експанжън, отколкото на официално продължение, играта определено е сред най-добрите в жанра. Реалистична, доколкото е възможно, с един невероятно красив енджин и страхотни визуални ефекти. Разбира се, недостатъците не са малко. Все още вие сте единствените, които използват стационарните картечници. Явно съекипниците ви не знаят как се натиска спусъкът. Не може да пълзите и да надничате иззад ъглите, нито пък да спринтирате. Единствено можете да приклякваме, ходите, тичате и скачате. Някои нива изглеждат доста линейни, макар дизайнът им да е подобрен значително в сравнение с Road to Hill 30. Но това са все неща, които, надявам се, ще бъдат оправени в третия епизод на Brothers in Arms, който вече е в процес на разработка.

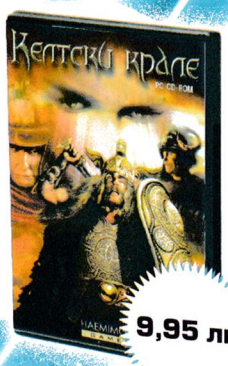
Владимир Тодоров

Златни хитове за вашата колекция на страхотни цени!

19,95 лв.

19,95 лв.

29,95 лв.

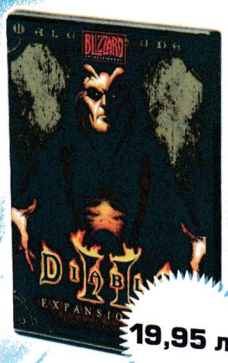


9,95 лв.

29,95 лв.

29,95 лв.

29,95 лв.

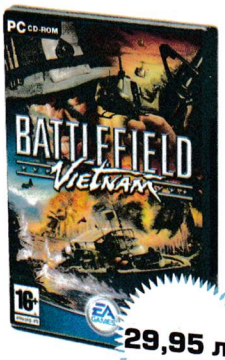


19,95 лв.

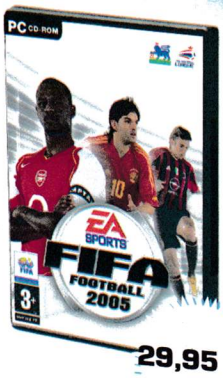
29,95 лв.

29,95 лв.

29,95 лв.



29,95 лв.



29,95 лв.

Спечели Sony PSP с PULSAR.BG!*

* Повече подробности за играта ще намерите на www.pulsar.bg

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

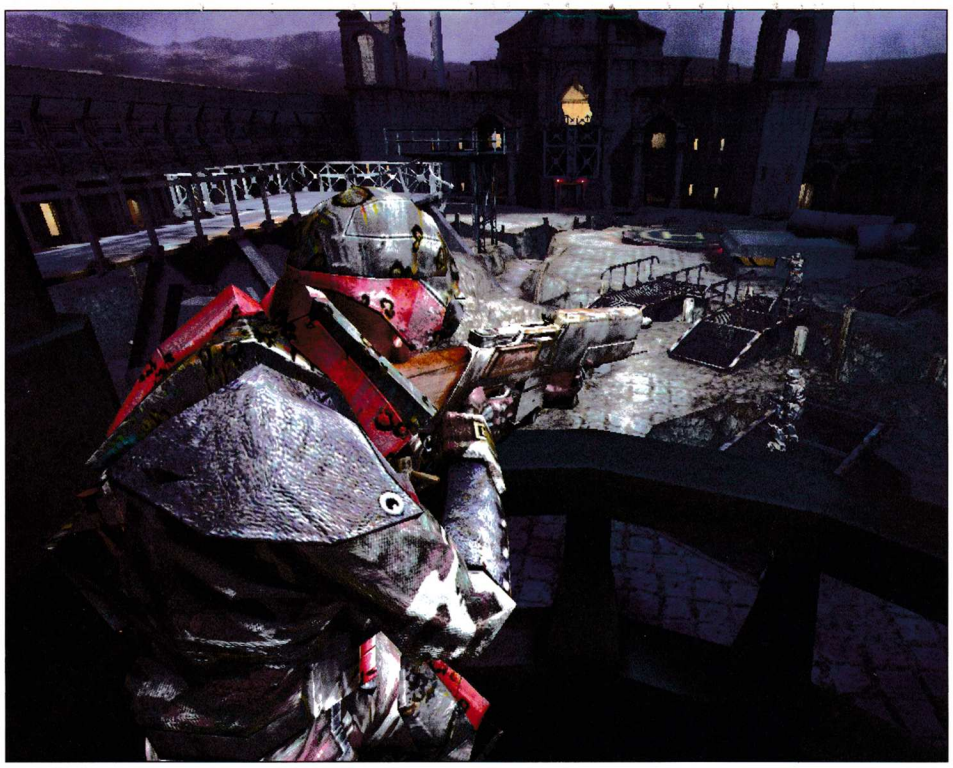
БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

Ехе, бавно почти неусетно лятото премина в зима. И както си тичкахме жизнерадостно по потници и с бира в ръка, първите хладни повеи ни запратиха с размах в онова зиморничаво потръпване на едно място и триене на лапите една в друга. В същото време геймпазарът се съживи и буквално за дни ни заля с цяла камара "must have" заглавия. Нищо ново на фронта в общи линии. Туктам плахо се прокрадва, като зайче в ТКЗС-градина, по някоя и друга свежа дизайнерска идея, стъпкана брутално от комерсиализма на публишъра (справка "Бело и Черно дуве"). Но не, ако смятате, че сега ще изпадна в журналистическата апатия, превърнала се в мейнстрийм за повечето колеги, то дълбоко се лъжете. И докато всички сме затаили дъх в очакване на "предколедния порой от хитове", аз с оптимистичната усмивка на проститутка, запътваща се към гинекологичен преглед, ще ви представя Bet on Soldier.

Бум, мада факъ, БУУМ!



PC
XBox
PS2
GBA

Bet on Soldier

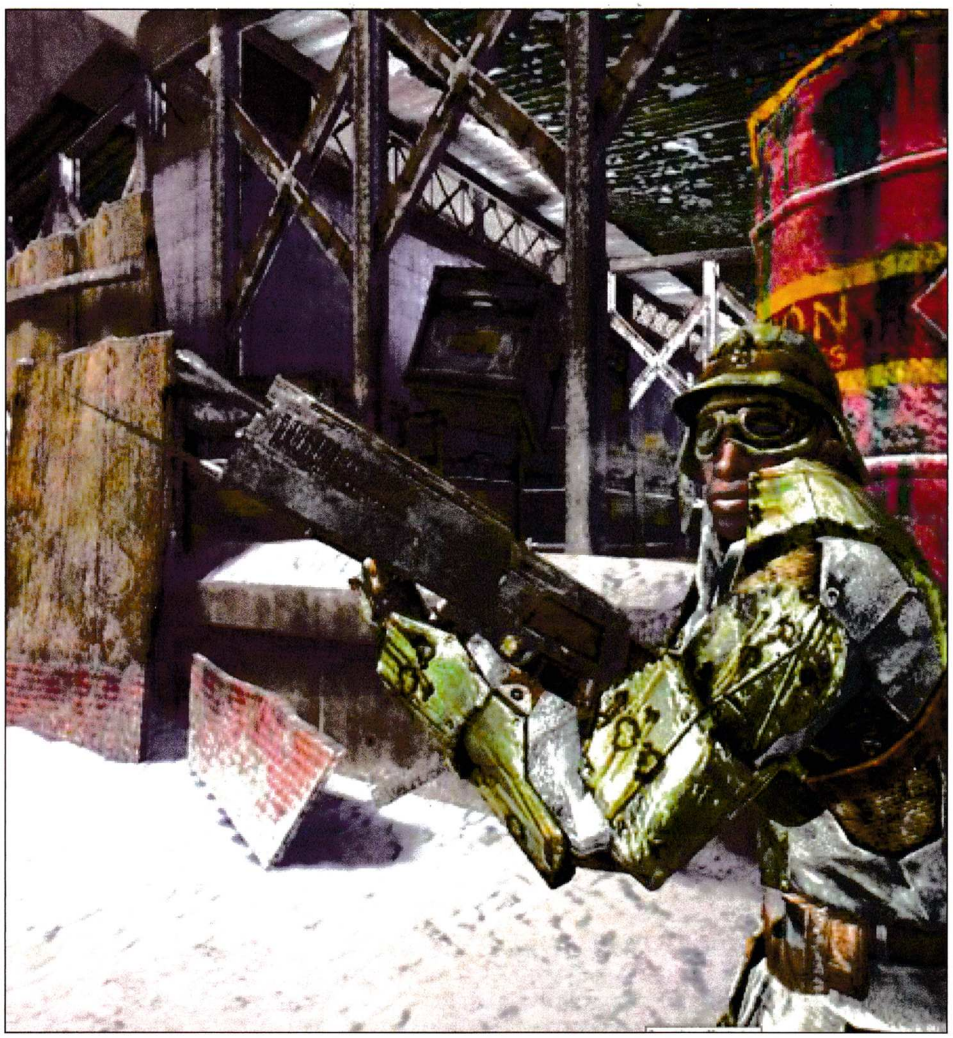
жанр: **FPS** | издател: **Kylotonn Entertainment** | **http://www.betonsoldier.com/** | хардуер: **P 2.0 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

Заложи на солджърите

Още от сега ви казвам, че абревиатурата BOS, съответства на заглавието, а не на Blessing of Salvation, най-малкото защото след World of WarCraft 1.9 последното ще е нърфнато зверски. Става въпрос за една приятно неангажираща откъм мозъчна активност геймка, с достатъчно динамика и пърхащи идеи, за да носи фън и циклизъм и в същото време е прекалено клиширана, за да се натамъни сред по-запомнящите се другарчета в жанра.

Историята е следната. Лято господне 1997-мо. Война – пълна, тотална, абе мазало отвсякъде. Стоиш си с готската мацка до теб, току-що чукнал 16-така, наливаш се алкохол, пушиш трева, бе изобщо МЪЖ си, копеле. И изведнъж ти се стоварват двама чичковци на главата, нахлупват ти каска и маскировъчна екипировка (която и в момента на излизането си беше комична, не фешън, ама модата си е мода) и те пращат да смучеш кални топки, докато си се заровил в окопите, вместо на мацето... носа, например.

Естествено цялата тази война води до просперитет на всичко живо, що пред-



графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

лага и върти търговийка с оръжия. Така властта попада в ръцете на Синдиката. Въпросният синдикат достига до световно господство – само с едно махване на ръка лидерите му могат да създадат или спрат конфликт в която си поискат част от света. И това не е всичко: те правят телевизионно шоу, наречено Bet of Soldiers. В него правилата са прости – два отбора, пълно въоръжение, кой стреля по-точно. Победителят се бори за шампионската титла.

Не, забранявам ви да си правите каквито и да е асоциации с Unreal Tournament, ама никакви, тази геймконцепция е супер иновативна, революционна и... бе кой заблуждавам.

И така, набивате се в голямата игра.

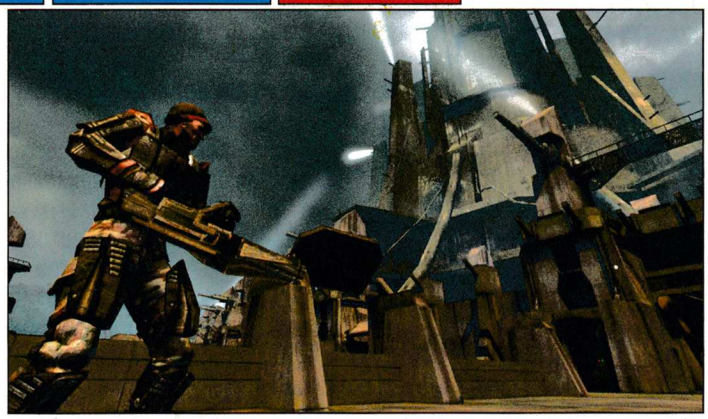
Кампанията

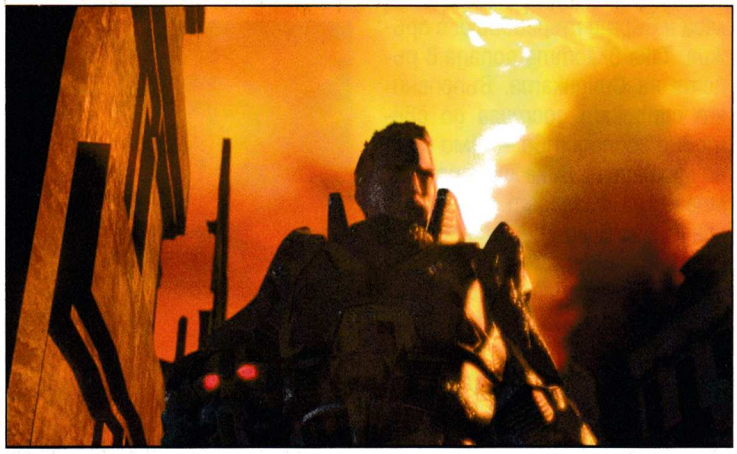
е разделена на мисии. Всяка със своето ниво на трудност и съответната награда. От една хубава репрезентация на световната карта ще можете да подберете точно накъде да се запътите и кой евентуално да ви придружи. Ще ви се изнесе информация за противника, срещу който ще можете да поставите залог. Ще можете да екипирате човечето си с нови дрешки и пуцала или просто да поправите и презаредите старите.

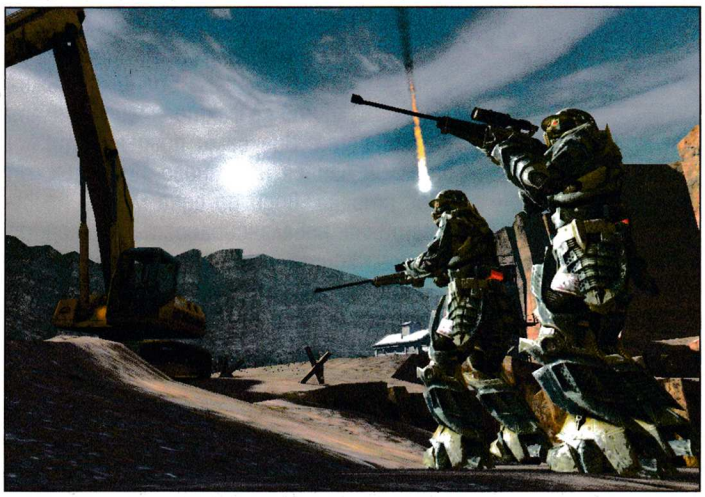
Имате на разположение 4 боеца при избор на помощници. На първо място стандартен кашик, òправен във всичко, освен в личната хигиена. Снайперист, пуцащ от далечко с завидна точност и плюещ си на петите при първа опасност. "Защитник", който не разполага с голяма огнева мощ, ама и мре досадно трудно. На финала е инженерът, който поправя разни нещица (прегрели тостери, счупени часовници, поразен от микроядрена ракета танк, все дреболии от този сорт) и поради особената си важност ви бива зачислен служебно във всяка игра.

Кешовият ви запас е доста важен елемент от геймплея. Вече споменатите залози са единственият начин за неговото набавяне. А дълбочината на джоба ви оказва влияние на прогреса в играта точно толкова, колкото и умението ви да раздавате хедшотс бързо и качествено. Всяко убийство на други солджъри и шампиони ще ви носи кинти. Ще можете да си закупувате брони и оръжия, които де факто сменят ролята ви в играта. Вие сами преценявате кой стил ви изнася най-много. Това пък, от своя страна, води до една малка, но съществена небалансираност и някои от ролите, които можете да поемете, са просто прекалено силни. Това, в съчетание с малоумния на моменти изкуствен интелект, би могло да превърне играта в скучновата и монотонна, докато не ви излезе пришка на средния пръст от зуумване със снайпера.

И говорейки си за пуцалки, не мога да не спомена най-кадрещата част от арсенала ви, а именно:







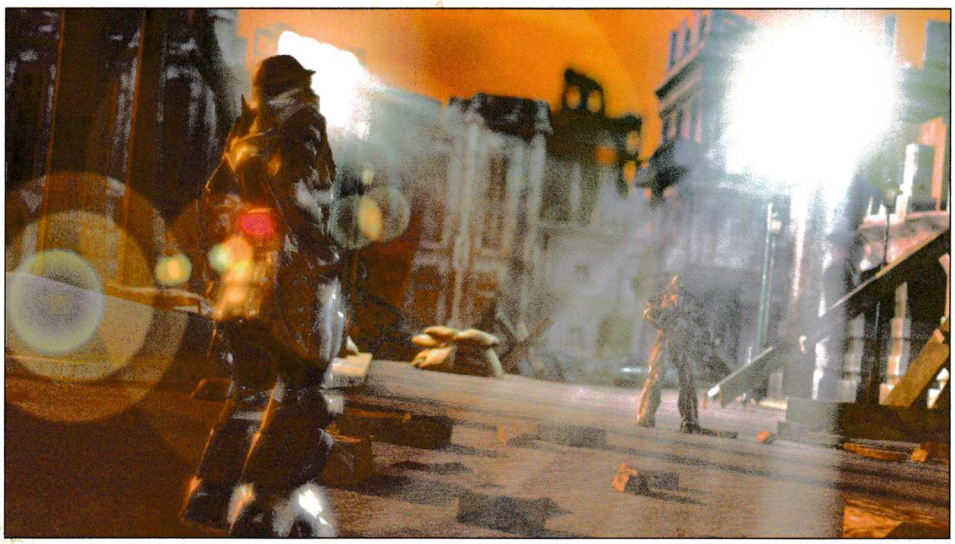
екзоскелетите

Като един върл дърт фен на MechWarrior игрите съм изпаднал в дива апатия относно Microsoft-ската неебателност по отношение на поредицата. Има някакъв чар, романтика ако щете в това да знаеш, че тялото ти е обвито в няколко тона тежковъоръжен метал, че с всяка стъпка смъкваш половината листа на близкостоящите дървета и разтреперваш гаджетата наоколо. Пък и за всеки заклет пацифист комбината от многоцевна картечница с тежък ракетомет би се сторила най-малкото заинтригуваща.

В играта има два типа ходещи гиганти – бойни и транспортни. Всеки един от тях може да бъде екипиран с две оръжия и са единствения начин да разпилеете потежката машинария на врага си. Основният им недостатък е, че са неизползваеми в затворени пространства, но на открито кълтят мивки. По време на игра инженерът се грижи за поправката на бронята им, а след всяка мисия можете да ги ремонтирате и презаредите генерално.

Останалата част от наличните ви средства за бързо разрешаване на спорове са сравнително стандартни. Започвайки с боен нож – за красота и по-бързо тичане (всеки тича по-лесно с нож, не го ли знаете), минем през няколко типа щурмови скорострелни карабини и свършим със снайперите, енергийните щитове и тежката артилерия. Готско е, че стандартният набор от гранати е обогатен с газови, халюциногенни и напалмови.

Ще можете да се отдадете на деструктивност в едни не много интересни, по-скоро клиширани и постни затворени пространства. За сметка на това мисиите "навън" ми обраха точките по оригиналност и множество решения във всяка ситуация. Всичко това е напъхано в едно хубавко 3D-гащеризонче, оправдаващо системните си изисквания и нищо повече. Може би хората са прекалили с кафявата гама, може би аз одъртявам.



Финално

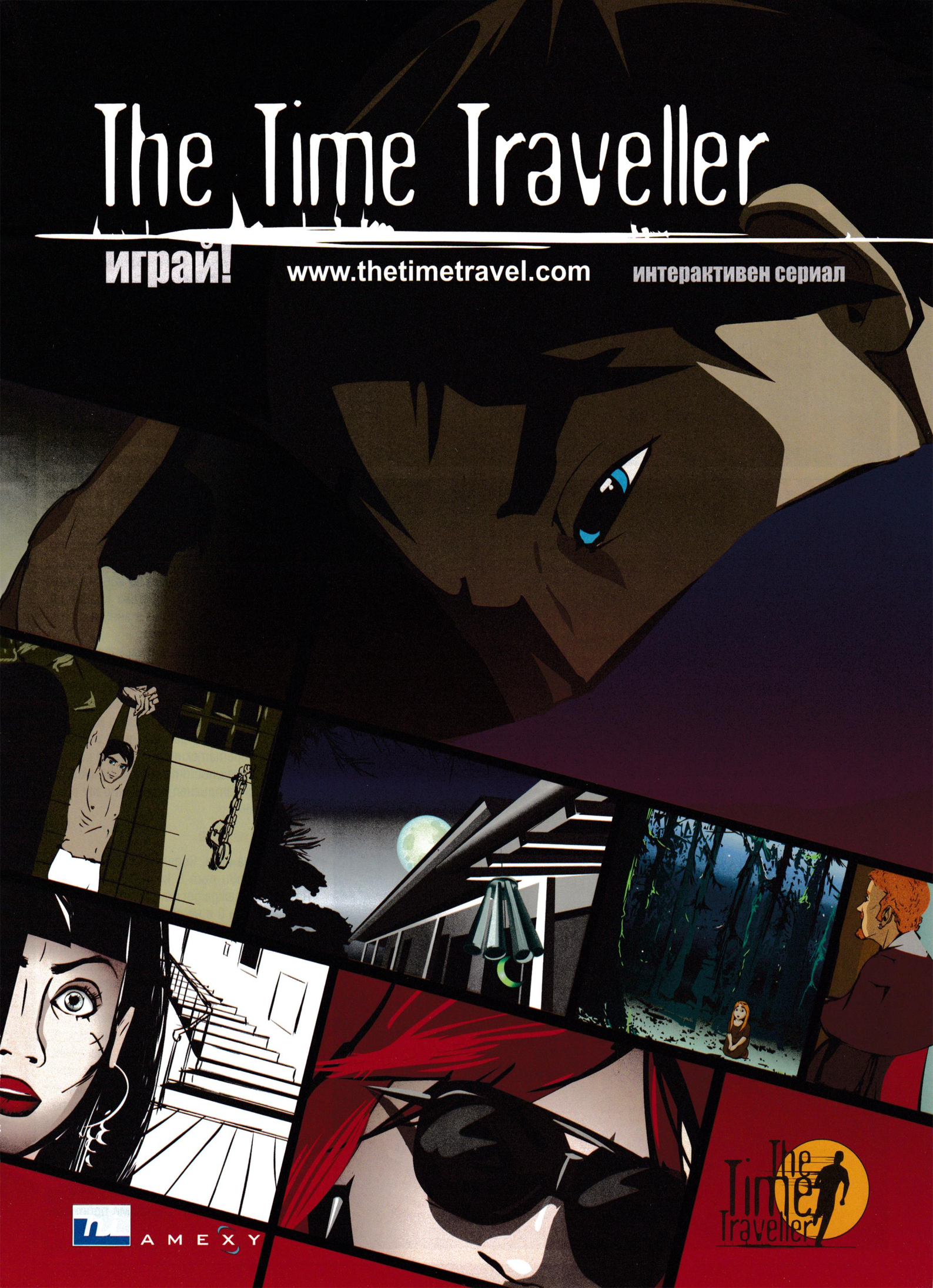
Почти сигурен съм, че някой от колегите ми вече е зачепкал по страниците на списанието темата за виртуалните спортове vs. реалните такива. Истина е, че сега си седя удобно в уютния дом, подпийвам водка с мляко (и разни други течности със завъртени имена, обединяващи се в името "уайт ръшън") в някакъв изтерзан от барманските ми напъни коктейл и ми е гот. Или поне ми е по-гот, отколкото ако реално се бях набутал в калта да лазя и да се пазя от свистящи с бясна скорост желатинови топчета. Наречете ме женчо, ако искате, но BOS ми дава почти същото количество адреналин и чувство за pwnage. И всичко в него е на една мишка разстояние. Никак не лоша игрицата, предлага динамичен и на моменти наистина зверски интересен геймплей, но от друга страна и нищо особено, носещо се на границата на посредствеността.

Излезе Serious Sam 2 между другото...

Георги Панайотов

The Time Traveller

играй! www.thetimetravel.com **интерактивен сериал**



Не мога да не скрия възхищението си от тази игра. В момента с огромни усилия потискам желанието да се отдам на обзелия ме ентусиазъм и да се придържам към добрия журналистически обективизъм. Просто това заглавие ме грабна и вече повече от една седмица не ме пуска с героите си, своята увлекателност и огромната доза забавление, скрити зад семплото жанрово описание Action RPG. В крайна сметка дори ми се наложи да изтрия X-Men Legends 2, за да мога все пак да напиша тази статия.

Апокалипсис

За истинските фенове на X-Men поредицата ще е приятно, че действието на играта се развива в един сравнително ранен етап от еволюцията на X-Men митологията. Макар и появила се само за конзоли, първата Legends ни разказа за един от най-големите сблъсъци между мутантите на професор Чарлз Екзейвиър и Братството – воините на друг свръхсилен лидер – Магнито. Сега обаче смъртните врагове ще трябва да се съюзят срещу един общ враг. Древният мутант Апокалипсис използва от египетската си гробница за пореден път и заплашва света с унищожение, задействайки мутационния ген в човечеството. За да е още по-весело, със себе си той довежда четири конници – кибернетично подобрени мутанти, и огромна армия от клонинги, генетично изменени инсекти и роботи. След като размазва остров Геноша, Апокалипсис атакува всички по-големи градове в САЩ, а Ню Йорк превръща в своя база. И както вече сигурно сте се досетили – само вие можете да спасите света.

Ще започнете на Геноша, после ще отскочите до Канада (бившата военна станция на Weapon X проекта), едно райско кътче сред арктическите сенгове и накрая ще освободите улиците на Ню Йорк. Освен "лошите" мутанти на Магнито, ще се биете рамо до рамо с агентите на SHIELD и огромните роботи Сентинели. В играта има адски много заемки от комиксовите и анимационните поредици и всеки, обърнал им поне малко внимание, ще остане доволен и в свои води. А и е доста интересно да видите как Джийн Грей (преди да се трансформира във Феникс) раздава тупалки рамо до рамо с Унда (Аленатa вещица), а в същото време Wolverin разкъсва с помощта на Sabertooth поредния нещастник, застанал на пътя им. Или пък трансформацията на Angel в Archangel...

Семпло и забавно

Играта има адски проста и интуитивна система на управление. Кеф ви с мишка, кеф ви с клавиатура или джойпад – все можете да мърдате човечетата по екрана. Имате клавиши за движение и скок, един за лека атака, един за тежка и няколко за специалните умения. Всичко обаче е навързано адски добре и със системата от комбота можете да направите чудеса. Така изведнъж обикновената тупаница се превръща в една зверски зрелищна комбинация от удари, към която прибавяте мутантските "магии". Например с Cyclops можете да вкарате един лек и два тежки удара на врага, нанасяйки му доволно количество демидж, след кое-

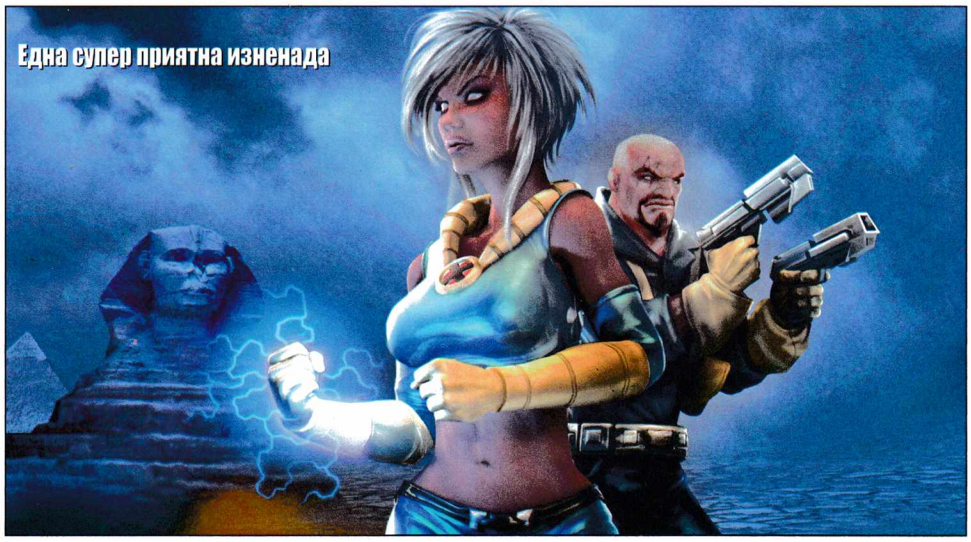
PC
XBox
PSP
GC

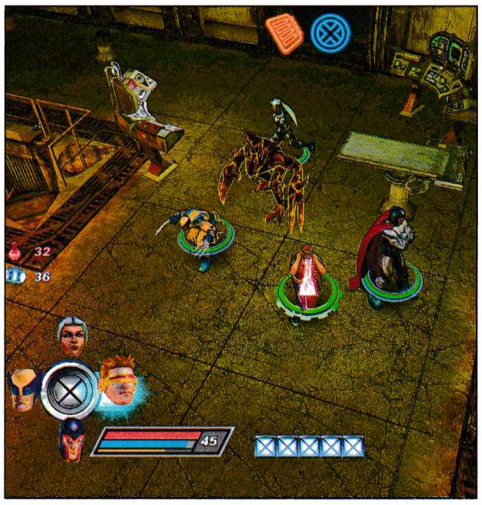
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Жанр: **Action RPG** | издател: **Raven/Activision** | **http://www.xmenlegends2.com/** | хардуер: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **3**

СКРИТИТЕ ГЕРОИ

След като превъртите успешно играта, ще ви се отключат два много силни героя - професор X и Deadpool. И все пак истината е в Ironman. За да го отключите, трябва да се оглеждате за сините Homing beacons, разпръснати из цялата игра. Щом съберете 4 за даден чаптър, се отваря телепорт към тайно ниво, в което се намира по някоя част от бронята му. Ironman е чудесен хибрид, събиращ в себе си най-доброто на Colossus и Cyclops.


Една супер приятна изненада



графика	
звук	
геймплей	
общо	6

то го вдигате във въздуха. Оттук можете да скочите след него, да го върнете обратно на земята с два юмрука или да го хванете в бърза серия във въздуха. Ако след приземяването си все още мърда, го довършвате с оптичния си визьор. Ако пък прецените добре тайминга при използването на магиите си и ги навържете с тези на някой друг от групата, се получава т.нар. супер комбо, даващо ви допълнително точки опит. Чат-пат камерата се впива в някой кофти ъгъл, но това се случва по-скоро рядко.

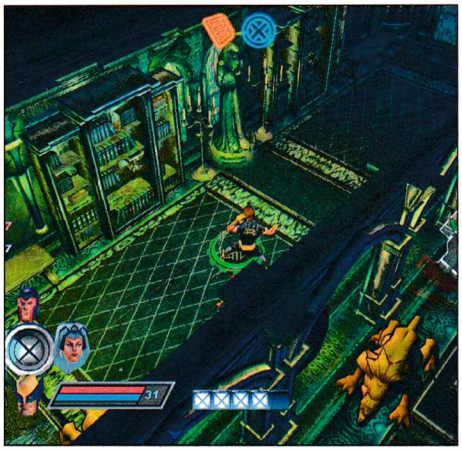
LVL up

Друг зарибяващ елемент е качването на нива и развитието на героя ви. То е Diablo-подобно – имате малко характеристики, където да разположите четирите точки, които получавате на всяко ниво. Въпросните спецификации пряко влияят на кръвта ви, маната (и скоростта на нейната регенерация), силата на удар и скоростта (която пък определя точността, защитата и шанса да нанесете критичен удар). Ще получите и една точка, с която да подобрите или научите някое специално умение.

"Магиите" са специфични за всеки персонаж, макар и да има прилики между тях. Първите винаги нанасят много щети на единична цел, след това идват тези, правещи по-малко, но за сметка на това на всички противници, суперуменията и "бъфовете". Всеки персонаж има по две супер умения – първото е бойно, а второто е с ефект над групата ви. Така например Магното може да създаде метален слуга, който се бие редом с вас, Rogue лекува цялата група, Nightcroller е способен да телепротира умиращ неин член, за да го спаси, а Cyclops вдига количеството опит, което придобивате за определено време. Уви, нямам място да опиша всички – но всяко едно от тях е "правилното" – всеки герой се държи точно така, както сме свикнали в комиксите и анимациите. За употребата на супер силите е необходимо да запълвате квадратчетата в долния център на екрана с предмети, падащи от опоненти и сандъци.

Групата

В началото на всяка мисия ще можете да подберете златния си отбор – четири от най-любимите си мутанти. Ще можете да управлявате само един, а останалите ви следват по петите и реагират доста правилно в зависимост какъв скрипт сте им задали да следват. Тук изборът ви трябва да е съобразен с различните "класове" герои. Не че не можете да



направите от Storm здрав боец, но няма да е толкова ефективна, колкото Wolverine например.

Затова можем да разделим мутантите в три основни класа – кастъри, меле и хибридни. Всеки един от тях също се дели на две. Например и Wolverine и Colossus влизат в графа меле, но докато първият се бие адски бързо, има регенерация и е по-сръчен, то вторият има зверски много кръв, танква перфектно (всички противници бият по персонажа, който управлявате, защото той понася най-много щети) и размазва всичко с един-два удара, но за сметка на това е страшно тромав и удря бавно. При кастърите ситуацията е подобна, като някои от тях могат да летят, достигайки до трудно достъпни места.

Хибридните класове са най-интересни за игра и развитие. Те разчитат на уменията си и като мелета, и като "магове", затова е доста трудно да се прецени как е най-добре да бъдат развити. И въпреки че не изпъкват в нито една от тези сфери, на моменти само те могат да ви помогнат да продължите напред.

Някои от пъзелите

В играта са свързани с определени мутанти и само те могат да ви помогнат – Iceman и Магното могат да създават мостове над различни препятствия, Nightcroller може да се телепортира в заключени стаи, а само най-силните герои могат да повдигат и изместват тежки предмети, с което да проправят път на групата.

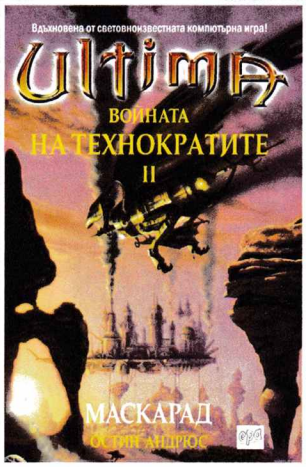
Готино е, че във всяка една подобна ситуация има по няколко способа за нейното разрешаване, а никой не обича да го задължават да играе по един или друг начин. Приятна хрумка са и бонусите на групата при комбинация на точно определени герои, свързани по един или друг начин в X-мен историята – пробвайте да съберете всички мацки в един екип като за начало. ;)

Финално

Ако преодолеете първоначалния стрес от графиката и ако красивите полигони не са единственото, което търсите в едно заглавие – този X-Men ще ви хареса, определено. Ако пък сте фен на поредицата, то прогнозирам, че и вие като мен ще навъртите над 40 часа в петте глави на тази легенда.

Enjoy!

Георги Панайотов



МАСКАРАД
том II на ULTIMA

Магьосници и рицари от Нова Британия се присъединяват към юкаините в битката им срещу технократската армия на Технопророка лорд Блекторн. Стари съюзи се нарушават, черни заговори излизат наяве, предателството става път към успеха...

Единствено рицарят Монтенегро и другарите му остават верни на Добродетелите, които ще спасят Сосария.

НИШКАТА НА ПОКВАРАТА
том II от трилогията за Сарамир

Изминали са пет години след освобождаването на Наследничката на имперския трон Лусия ту Еринима. Скрита в усойния лабиринт на разлома Ксарана, тя расте сред последователите на тайната организация Либера Драмач и проявява невероятните си способности.

Докато новият император си мисли, че управлява Сарамир, покварата на вещерските камъни разяжда земята. Чаросплетниците се възползват от новия си статут, за да вършат потайните си скверни дела и хвърлят в ужас цялата империя.

Когато през 1996 г. за първи път се разчу, че Microsoft имат намерението да издадат компютърна игра, всички геймъри бяха изненадани и трънеха в очакване. Редмъндският гигант, който доминираше в бранша на операционните системи, скоро беше пуснал в официална продажба революционния Windows 95, а вече говореше и за разпространение на игри. Обещанията, разбира се, бяха големи. Основната линия, по която те рекламираха бъдещата игра на Ensemble Studios, беше фактът, че тя ще съчетава всичко най-добро от StarCraft и Civilization. Обявеното заглавие беше Age of Empires, а датата, на която се очакваше да бъде премиерата, бе 26 октомври 1997-ма.

Осем години по-късно

през 2005 година, все още има хора, които с трепет в гласеца говорят за любимата си игра. Те обясняват за революционните промени, които тя е въвела в тези и да ги откъсне поне за известно време от StarCraft-а. Спомням си, че аудиторията на AOE май беше и с една идея по-възрастна от тази на творението на Blizzard, като няма да забравя и разцъкващите бащи на няколко приятели, с които се засичах в компютърните клубове. :) Невероятен притегателен ефект върху геймърите имаше променящият се с времето и епохите външен вид и арсенал на империята (нещо доразвито след това в Empire Earth и други подобни геймки).

Говорейки за AOE, задължително трябва да споменем и невероятната за времето си графика, която играта показа на света. На фона на космическите анимации в StarCraft, юнитите в AOE бяха направо като живи. Хората се придвижваха както в реалния живот, дивите животни се разхождаха по картата, създавайки чувството, че става дума за нещо реално, а не нарисувано. Различните начини за добиване на ресурси също добавяха сериозна щипка истинност към творението на Ensemble. За да събирате храна например, можете да преследвате диви животни, да ловите риба или да строите ферми.

Разнообразието от бойни единици също беше зашеметяващо. Те се деляха на няколко основни групи, които приютяваха огромно количество различни юнити: пехота (с бухалка, с брадва, с къс меч, с голям меч, легион, хоплит, фаланг и центурион), стрелци (с лък, с подобрен лък, с арбалет, стрелец на колесница, стрелец от слон, стрелец-ездач и тежковъоръжен стрелец-ездач), кавалерия (скаут, колесница, кавалерия, тежка кавалерия, катафракт и боен слон), обсадни оръжия (каменохвъргач, катапулт, тежък катапулт, балиста, хелеполис).

В края на този текст е редно да завърша с надежда. Добрите игри бяха, са и ще бъдат... С надежда, че все пак са останали разработчици, които да търсят изненадата, новостта и оригиналността пред старото и заученото.

Орлин Широв

PC
XBox
PS2
GBA

Age of Empires

Жанр: **историческа RTS** | издател: **Microsoft Game Studios/Ensemble Studios** | **www.microsoft.com/games/empires** | Излиза на: **26 октомври 1997**

жанра на стратегиите и повечето от тях не забравят да кажат, че "Age of Empires винаги си е била по-добра от StarCraft". Всъщност ако се върнем назад във времето, това бяха двете игри, борещи се за надмощие. Феновете на Age of Empires претендираха, че тяхната игра е много по-оригинална, неповторима и "абе поне десет пъти по-яка от стареца". От другата страна, в другия лагер, закоравелите космически стратези критикуваха основно бавноразвиващото се действие в AOE.

Истината, каквато аз я видях преди осем години, е горе-долу по средата. AOE беше наистина много добра игра, с прекрасна графика и силно зарибителен ефект. Събирането на четирите вида ресурси за първи път беше толкова реалистично пресъздадено. Убеден съм, че всеки с усмивка си припомнят моментите, когато селяните замерваха с копие сърничките, притичваха до тях и нежно ги обработваха с ножчетата си. Тази автентичност с усет към детайла успя да грабне сърцата на множество геймъри-стра-

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES

НАЦИОНАЛЕН ФИНАЛ
България

30.10.2005 г., 9:00 часа

зала 3 на НДК

вход свободен

Денят
на геймъра

Ела, виж, тръгни си с награда:
Монитори, DVD-плейъри, MP3-плейъри, игри, кецове и дрешки

Free PC&game tests

16:00 ч. – представяне на Националния отбор

4 големи екрана, показващи срещите

Демо-мачове

Зона за презентации

Модно ревю

Игри и томболи

БФЕС

БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ

със специалното участие на:

Играта

представя

WCG 2005 BG-химн

Латино-партизани

Ann-J

ПУЛСАР
InterBG.com www.interbgc.com
PERSY
globe
Dir.bg
HOT SPOT верига магазини
БСН
ТРАНСФЕР® ГРУП
INTERSOUND FASHON AGENCY
BILLABONG
SPORT NET

Този месец на пазара се появи последната част на популярната поредица Conflict. Създателите на играта от Pivotal Games я анонсират като най-доброто и напредничаво нещо, което са правили. Издателите от Eidos също обещават, че новата геймка ще притежава изключителни качества. За да разберете дали са изпълнили всичко това, прочетете следващите редове.

Ще започна с

един любопитен факт

Оригиналното заглавие на играта е Conflict Global Terror, но от уважение към жертвите на терористичните атентати в Лондон, в Европа тя ще се разпространява под името Global Storm. От думите ми дотук предполагам сте се досетили, че сюжетната линия се върти около международния тероризъм.

По-добрата част от поредицата

Conflict Global Storm

жанр: **3D-action** | издател: **Eidos** | **http://www.conflict.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | DVD: **1**

Действието ни пренася в бъдещето. Наистина, в съвсем близкото – годината е само 2006-та. На сцената е излязла нова екстремистка групировка – Март 33. Явно за неин прототип е послужила небезизвестната Ал Кайда на Осама. Новото формирование работи на същия принцип като ислямистите. Има мрежа от "подстанции", опасала целия свят. Основно финансирането идва от големите колумбийски територии, засети с кока.

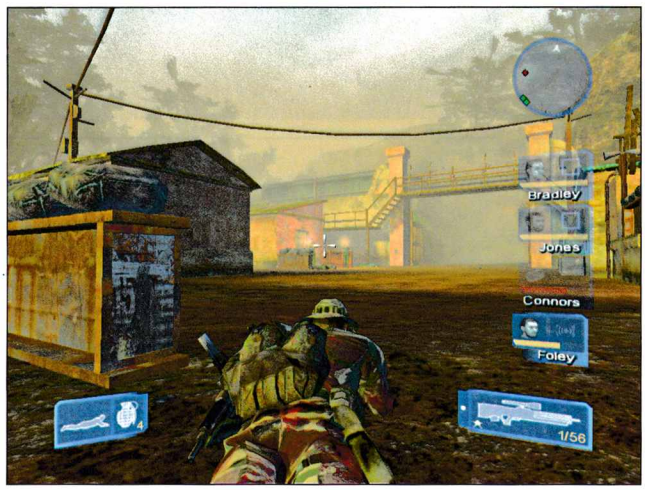
Приликите обаче свършват тук. Идеологията на Март 33 е напълно противоположна на арабската. Те са неонацисти и мечтаят да създадат Четвъртия Райх. Изгревът на тази организация е в края на Втората световна война, когато видни националсоциалисти успяват да избягат в Южна Америка. Приютени в Аржентина, те запазват жив пламъка на фанатизма си години наред. И ето че в края на 90-те години съзират подходяща ситуация да започнат активна дейност. Основната им цел е да дестабилизират световната икономика, което ще доведе до хаос и бунтове по цял свят. Компрометирайки по този начин правителствата, Март 33 се надява да наложи

нов световен ред

с помощта на своите съмишленици. За целта терористите се занимават с всякаква нелегална търговия. Естестве-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212



но основното е продажбата на наркотици, но те не се спират дотук. Чрез връзките си в бившите съветски републики успяват да се сдобият с голямо количество леко въоръжение, радиоактивни материали, биологически и химически оръжия. Разбира се, всичко това веднага отива на черния пазар и е на разположение на всеки желаещ бунтовник, споделящ тяхната идеология.

Задачата да се спре тази интернационална заплаха е поверена на вас – John Bradley. Под ваше командване са трима добре познати от Desert Storm ветерани. Това са Jones, Connors и Foley. За съжаление след първите няколко мисии Foley геройски загива и отрядът е попълнен с една яка мацка – снайперистката Sherman. Определено добре са я изпипали визуално.

В заключение към предисторията ще кажа, че Global Storm е първата игра от поредицата Conflict, чиято фабула е напълно фикционална.

Надявам се никой не се е заблудил, че това е една обикновена военна пуцалка, където ще стреляте по неорганизирани тълпи терористи.

Тактическите елементи

В новата игра са по-силно застъпени дори отколкото в SWAT 4, например. Интересното е, че тук специални организационни похвати използват и лошите. Техният изкуствен интелект буди уважение. Наистина е трудно да играеш срещу добре тренирани бунтовници, сражаващи се в екип. Не се учудвайте, когато видите колко умело се прикриват един друг. Нерядко няколко от тях ще ви заобикалят неусетно в гръб.

За да отговорите подобаващо на тези изкусни маневри, на вас ви е нужен специално подготвен отряд, който точно да изпълнява заповеди. Имате го в лицето на вашите стари познати. Всеки от тях е високо квалифициран в определена област. Главният персонаж – Bradley е роден лидер. Той е един от най-уважаваните членове на Special Forces. Изключително хладнокръвен е в битка. Владее перфектно всяко стрелково оръжие. Стандартно е оборудван с M4A1, пистолет със заглушител и мини Claymore.

На второ място е Jones. Той е експерт по взривове. Има MP5SD на Heckler&Koch, полуавтоматична помпа и заряди C4. Следва човекът с картечницата – Connors. Освен огнева поддръжка, той успешно се справя и с бронирани цели. Обикновено това е най-ценният ви подчинен. Накрая идва Foley, заменен по-късно от Sherman. Вече споменах, че техният специалитет са снайперите. В допълнение имат и MAC10. Към това разнообразие от способности и въоръжение се прибавят и пушкалата, които можете да взимате от убитите врагове. Разполагате и с уреди за нощно и термо виждане. Изобщо инвентарът ви е изключително богат.

Допълнителна екстра е възможността да разменяте абсолютно всичко помежду си. Просто се приближавате до някой от вашия отбор и чрез специалното меню му давате, каквото решите. Много интересно е решен въпросът с възстановяването на кръвта. Всеки от вас може да носи няколко аптечки и при нужда да се скатае в някой ъгъл и да си помогне сам. Също така може да лекува и другите от отряда. Когато прострелят много лошо някого, той не умира веднага. Имате на разположение около 2 минути, за да пратите някой да го спаси. Ако не успеете или едновременно покосят целия екип, започвате от последния сейф.

Сега ще разкажа за изключителните възможности за контрол над вашите съотборници, които играта предлага.

Наборът от команди е доволно голям

Едва ли ще попаднете в ситуация, за която да няма подходяща. Може да издавате заповеди на всеки отделен член на екипа ви или на всички заедно. С един бутон и курсора на мишката сте способни да изпратите който и да е от вашите подчинени, където и да е и да му зададете конкретна задача. Разполагате с екстрата свободно да прескачате между отделните персонажи, които да управлявате лично. Така имате достъп до всички специфични части от екипировката. Без значение с кого играете в момента, си запазвате опцията да контролирате останалите. Менюто, с което управлявате геймплея, е напълно интуитивно. Проблемът е, че се изисква малко практика, за да го овладеете напълно. Затруднението идва от многото опции, които предлага. Когато му свикнете, истински ще се насладите на зарибяващия геймплей.

В играта присъстват и превозни средства. Най-често това са джипки и леки танкове, но има и няколко хеликоптера.

Тези нови възможности са достъпни благодарение на

изцяло обновения графичен и физичен енджин

С него Global Storm изглежда наистина зашеметяващо. Тя определено е с най-разнообразен терен и обкръжаваща среда от цялата поредица. Ще се насладите на гледки от целия свят. Започвате в джунглите на Колумбия, ще преминете през градския пейзаж на Сеул в Южна Корея, имате спирки и във Филипините, Украйна и Чечня, за да завършите с мисия по снежните склонове на Кашмир в Пакистан. Общият брой на нивата е 14. Ако ви се струват малко, ще кажа, че може би ще ви трябва седмица, за да ги минете успешно.

Дойде ред и на финалните ми думи. Откровено мога да споделя, че играта определено ме зариби с тактическия си геймплей. Никога досега не съм командвал своите съотборници толкова прецизно, с толкова интуитивно меню. Наистина това е ново начало за серията Conflict. Като прибавим към това и възможността за онлайн приключения в кооператив режим, спокойно мога да обобщя, че бъдещето на Global Storm е светло.

Димитър Трифонов – Димò

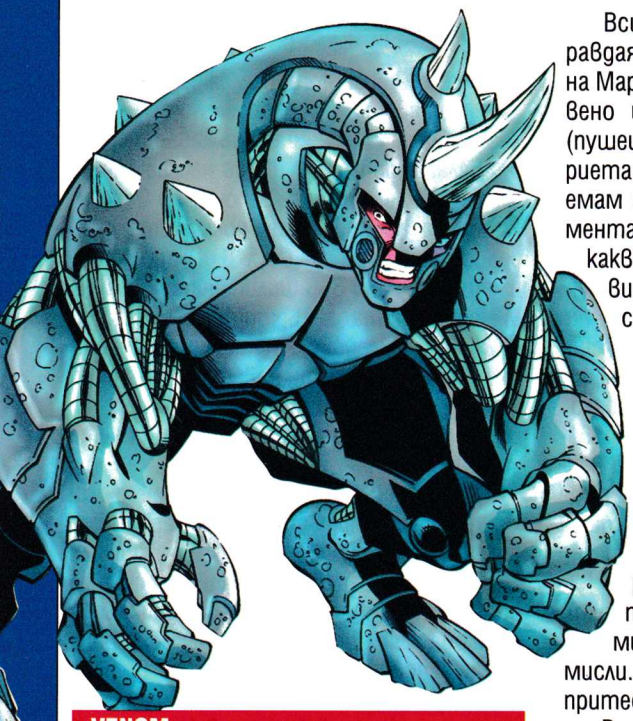
За кого са направени комиксите и анимационните филми? За децата може би – те са най-голямата им естествена аудитория. Но и за тези от нас, които пазят детето в себе си. И то не по начин, който би ги накарал да търчат пред Народното събрание, разперили ръце като криле, бръмчейки с уста. А по начина, който им позволява да се впечатляват и наслаждават истински на заобикалящия ги свят. Без да ги е срам да си го признаят или прикрият зад посредствен и нелепо скалъпен мачизъм. Дори напротив – да извлекат най-хубавото от ситуацията, защото разликата между децата и възрастните е именно в необременеността на първите. Което не ни пречи от време на време да сме инфантилни. :P

Паячета!

PC
XBox
PS2
GBA

Ultimate Spider-Man

жанр: **3rd person action** | издател: **Activision** | **www.activision.com** | хардуер: **P 1.2 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: **Yes**/No | CD: **3**



VENOM

Създаден и появил се в поредицата като един от най-могъщите архизлодеи и враг на Спайди, Еди Брок еволюира в един много алтернативен и особено интересен супергерой, със собствена изчанчена философия и комикс поредица. Симбиотът, който е извор на неговата сили, му предава знанията и подобрените умения на спайдърмен, а омразата му се измества към втория (зъл) симбиот - Карнидж. И двамата имат силно присъствие във всяка една комикс или анимационна поредица на Marvel.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

Всичко това го пиша, само за да оправдая следното изречение: Луд фен съм на Марвел комиксите и героите, естествено имам си собствените фаворити (пушещи пури и изцвъкващи по три остриета от всяка китка) и като такъв поемам всичко, което се е появило до момента по темата, без да изпадам в някакви консервативни разбирания за правилни и неправилни светове, в които се развива действието.

Една съвсем друга история

След откровеното разочарование от последния гейм, посветен на Човека паяк, подходих с доста сериозна доза скептицизъм към Ultimate Spiderman. Но пък, от друга страна, трите вдъхващи доверие диска, придружени с активното присъствие на друг от любимците ми – Венъм, бързо убиха тези мрачни мисли. И се оказа, че е нямало защо да се притеснявам.

Вселената на Ultimate Spiderman е малко по-различна от стандартната. Като за начало, всичко е повлияно от модата в последно време супергероите да се "подмладяват" – и Спайди, барабар с гаджето и ултраврагoвете си са вкарани в онази крехка и особено летална за околните възраст между 14 и 18 години. С друга думи – тинейджърско парти отвсякъде. Няма лошо, стига да е направено като хората.

Сюжетът ни развърта около сътрудничеството между бащите на Питър Паркър (Спайди) и Еди Брок (Венъм) и създаването на специален черен костюм-симбиот, даващ на приелия го организъм свръхчовешка сила, издръжливост и почти пълна неуязвимост. По стечение на обстоятелствата Еди го навлича, превръща се в огромен черен дзвер с неприлично дълъг език и злобна челюст, а Спайди се опитва да го спре да не попилее града. Намесват се собствениците на костюма, опитващи се да контролират Еди, свръхтайната организация S.H.I.E.L.D., която иска да разкатае първите, и още една купчина свръхгероична измет, набутала се в рамките на сюжета по един или друг начин. Който пък е разказан доста забавно под формата на интерактивни комикси. Всъщност усещането от изиграването на играта е наистина адски близко до това, предизвикано от качествена комикс или пълнометражна анимация.

И ако преглътнете няколко фактологични неточности (по Default симбиотичният организъм, създал Венъм и Карнидж, е с извънземен произход), ще се насладите на една много приятна и добре предадена история.

Ръг-бъзък между небостъргачите

Поемайки ролята на тинейджъра с афинитет към лазенето по стени, ще бъдете набутани в едно от най-точните и добре пресъздадени копия на родния му град. Из него съвсем свободно ще можете да се упражнявате в техники за бързо придвижване, използвайки мрежите си, да сразите един-два кривнали от правия път деградантн или просто да поемете благородната мисия, при която трябва да издърпвате всеки висящ от балкона си гражданин. За да отключите дадена задача, която да ви позволи да напреднете в историята, трябва да изпълните някой от тъй наречените City Goals. Те са точ-

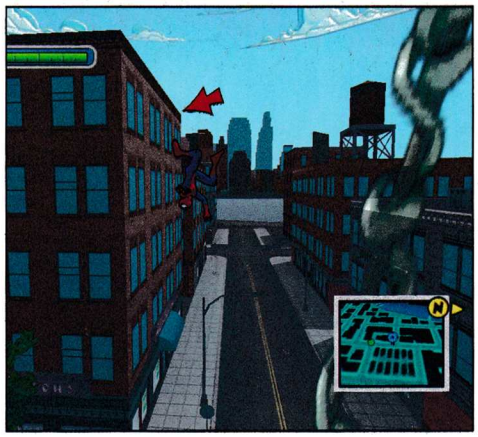
но три типа и ще се спрем на тях малко по-късно. След успешното им приключване идва по-интересната част, в която ще трябва да сгепите за деликатните части поредния бос. Кои задачи и кога да ги изпълните, решавате само и единствено вие, но от един момент нататък се превръщат в рутина, която се опитвате да преминете колкото се може по-бързо до поредната към сцена.

Макар и много по-добро от последното заглавие темата, Ultimate Spider-Man се дъни мащабно в някои точки от геймплея си. Последният е базиран на трите мини игри и специалните event-и. Първата мини игра е checkpoint състезание. В него за определено време трябва да изминете даден маршрут, блъскайки се в огромни червени (за Венъм – черни) маркери. Доста добра идея, но преексплоатацията ѝ в случая води до сравнително недоволна прозявка, а дружелюбната камера може много здраво да ви сгърчи настроението в такива моменти.

Второто представлява кратка разходка из града, в която ще трябва да тупате лошковци. Много приятно и разпускащо занимание, което можете да правите, докато си режете ноктите например. И отново – на 10-тото повторение леко започва да ви издебилява. Последната мини игра са вече споменатите градски случки, в които ще разрешавате битови проблеми на случаен принцип.

И всичко щеше да е цветя и балони, ако след първите 2-3 часа гейм, не ви споходи ужасяващото прозрение, че срещите с босовете не представляват нищо повече от комбинация на трите игри в едно. Винаги преследвате лошковеца по точно определен маршрут, спасявате точно определени неща, биете точно определени гангстери, изникнали ви на пътя, и най-накрая набивате архизлодея по точно определена система.

Сигурно и сами сте се сетили каква е основната ми мисъл – МОНОТОННОСТ! До побъркване. Да не говорим, че босовете са направени безумно силни. Точно както в старите аркадки за NES – докато не



минете през дадена зона 20 пъти, докато не научите в точно коя секунда кой клавиш да натиснете – просто не продължавате напред. Слава богу, играта свършва точно тогава, когато всички тези фактори започват да заличават приятните ви впечатления от нея.

Камерни неволи

Друг адски сериозен недостатък е налудничавата камера и уродливите контроли. Първата отказва стабилно да ви съдействa, независимо дали използвате клавиатура или кифла, а причудливите дизайнерски решения за това как точно трябва да реагира човечето на клавишите спомагат за тоталния хаос.

В крайна сметка стигате до някакви временни решения, в които се молите да не стане гаф по средата на мисията, че последният чекпойнт е доста далечко. Дори в една "наземна" игра това би създало проблеми, а можете да си представите какво се случва в заглавие, в което посоките на света и височините в общи линии губят значението си. Но ако проявите търпение, ще сведете щетите по нервите си до поносимия минимум.

И все пак

играта е добра – защото графиката е страхотна и на моменти не можете да разберете кога действието се прелива към къ сцена и обратното. Защото историята е страшно добре разказана, напълно в стила и духа на спайди, с цялото му чувство за хумор и ирония. Защото още от самото начало ще се срещнете с едни много добре познати ни личности от Марвел комиските, които ще ви наритат задниците. Или вие техните. Защото ще можете да играете като Венъм – за първи път официално в игра, която не е fighting. Защото Ultimate Spider-Man е лесна и се превърта за 6 часа упорит гейм. Защото няма нищо друго по темата. Но и можеше да е много по-добре...

Георги Панайотов

изпрати sms на номер

2260

мтел и глобул

fresh фактор: 93%

AntWar
код: 51727

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Игра, подобна по замисъла си силно на Worms. Два чифта мравки се дебнат в пресечения терен, обстрелват се с различно по разрушителната си мощ оръжие и гледат да анихилират другарчето. Можете да ги движите напред-назад, но трябва да внимавате да не ги бутнете във водата. Начините за причиняване на болка са различни – с помощта на едно от пет оръжия можете да взривите отгоре, отдолу или фронтално опонента. Тотално-то екстерминиране води до удовлетворение, частичното до раздразнение, а резултатът като цяло е продължително и забавно прекарване на времето с телефон в ръка.

Освен срещу компютъра можете да играете и с някое приятелче, като за съжаление не става въпрос за напредничаво джиткане през Bluetooth или инфрачервения порт, а за конзолен тип радост – това е моят ход, сега ти си наред. И все пак е кеф. Свежата графика, приличните звукови ефекти и забавната сама по себе си цел да разрушиш с бомба мравка правят AntWar нещо повече от поредната Java игра за мобилен телефон. Недостатъкът е същият като при Worms – след 968-мата мравка, паднала жертва на злокобното ви настроение, някак писва…

fresh фактор: 79%

Angry Kid
код: 51724

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Angry Kid изглежда малко нелепо в началото. Игра, в която трябва да псуваш здраво и колкото повече го правиш, толкова повече точки трупаш?

Игра, в която играеш на бесеница с псувни и от правилния ти отговор зависи дали "детенцето" ще се начумери? Игра, в която от анаграма познаваш кой е невъзпитаният израз, скрит зад разбърканите букви? Игра, в която играеш на еднорък бандит, за да постигнеш три еднакви оръжия, с които да гръмнеш в тиквата сърдитото хлапе?

Еми общо взето това е целта в Angry Kid – да си невъзпитан, груб и малко по-ентусиазиран към дребните глупости в живота.

Понякога имаме нужда и от малко дебилизъм в ежедневието си, в крайна сметка. Angry Kid е много полезен и за тренираме на познанията по английски на подрастващи или начинаещи в езика на Шекспир и Бийтълс. Както знаем, най-добрият начин да започнеш чуждоезиковото си образование е да познаваш мръсните думички.

От друга страна, Angry Kid в един момент почна по-скоро да ме дразни. Веднъж задник, втори път задник, трети път направо гъз…

fresh фактор: 90%

Monsters' Paradise
код: 51725

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Monsters' Paradise е игра за рая на чудовищата, в който те си живеят добре и щастливо. Всъщност чудовищата са олицетворение на злото и на лошото в днешното ни съзнание, защото им се е случило това, което сполетява вселената на играта Monsters' Paradise – лошотията налазва рая и лека-полека обзема сърцата и душите на обитателите му. Битката е поверена във ваши ръце, пардон, в ръцете на Крис, който трябва да организира и командва армия, с която да пресрещне и отблъсне сатрапите на мрака. В началото наемате слаби и необучени войници срещу малка сума в злато. С течение на времето златото се увеличава, в битка се впускат все по-добри воини и като цяло приключението ви води към добър край. Monsters' Paradise е нещо като походова стратегия в реално време – върху картата откривате и наказвате паплачта. Действието се развива от перспективата на птичия поглед, поради което графично няма да бъдете твърде впечатлени от възможностите ѝ. Въпреки всичко Monsters' Paradise е белег за една от новите тенденции в света на мобилния гейминг – въвеждането на все по-добри и все по-близки до реалните игри заглавия.

fresh фактор: 99%

Wild West Tycoon
код: 51726

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Може би най-вълнуващото заглавие на месеца. Интересна, продължителна и достатъчно разнообразна, за да струва всяка стотинка от даунлоуда си, Wild West Tycoon ви поставя в ситуация да играете абсолютно реалистичен тайкун през мобилния си телефон. Влизате в ролята на шериф и кмет на малко поселище в Дивия запад. Трябва да управлявате града, да търгувате с различни стоки, да поддържате дилижанса за пренос на пощата и нови заселници, както и да се грижите за реда и порядъка в поверената ви околия. За целта трябва да залавяте престъпници, както и да се справите с блуждаещите в пустинята злосторници. Битките с лошковците се провеждат по начин, познат на заклетите геймъри от Heroes of Might and Magic – двете страни са изправени една срещу друга и се стрелят на ходове. Победител е този, който има по-добрата тактика и по-добрите оръжия. Тях и по-добри коне можете да закупувате в магазина. Можете да наемете и лекар, който да се грижи за вас в битка. Като цяло Wild West Tycoon е абсолютно забавен, интересен и пълноценен конкурент на настолните игри. Внимавайте да не ви падне батерията, докато изтребвате бандити или купувате нова пушка…

fresh

java games

изпрати sms на номер

2260

мтел и глобул

ексклузивни игри

хит
мотокрос-изпълдвай трикове и премини в следващата писта
52056

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE
52059

Pink Panter (TM)- за феновете на розовата пантера
52060

приключенията на робин худ
52061

ново
помогни на кучето брус да събере кокалите си
52062

The Fast and the furious (TM) филмовият хит
52063

завръщане в миналото- ти ще си воин, магьосник, а може и
52064

Tiger woods - голф
52065

Metal slug mobile- лов, скачане и гонене
52066

ново
джураси парк - супер приключение на 4 милиона години
52057

най-якият 3D билярд
52067

помогни на Хюго, да спаси семейството си
52068

играй срещу часовника
52069

зимен хит
зареди се със сноуборд трикове, снежна забава
52070

италианската мафия - трепетно изживяване
52071

шеметно състезание- много предизвикателства
52072

3D магьосници и демони
52073

освободи улиците и защити невинните граждани с Робокоп
52074

помогни на гарфилд да спаси своята пупи
52058

приготви се за бой
52075

забавният Spyro
52076

разруши препятствията в марсианското небе
52077

спаси земяна от разрушение
52078

ти си в сърцето на джунглата
52079

пъзел в пещера събери диаманти
52080

помогни на извънземното
52081

бъди добър или лош
52086

проучи пещерите
52087

ти си във виетнам
52088

maria sharapova tennis
52089

бъри вампира
52082

снежни приключения
52083

брус лии битката
52084

ограби острова
52085

java games и с 1 sms от 2 лв. нови

секси хит
възбуди страста
еротичен пъзел, със супер секси награда
52090

открии съкровищено
52091

контактувай с извънземните
52092

пъзел само за жени
52093

подводна битка
52094

ти си корабокрушенец
52095

супер аркаден пъзел
52096

камасутра - женски трикове
52097

избегни сблъсъка
52098

изправи се с/у чудовищата
52099

пази се от пиратите
52100

секси момичета
52142

игра на дузпи
52102

counter strike
52103

камасутра супер пози
52104

уличен баскетбол
52105

унищожи врага
52106

стрийптиз покер
52107

усети троя
52108

разбби билярда
52109

събирай камъни
52110

убий пилетата
52111

пази се от капаните
52112

открадни колкото можеш злато
52113

забавлявай се с буболечките
52114

стратегия-стани герой
52115

II световна война
52116

еротика - изчисти блоковете
52117

лудите червеи
52143

стреляй по танковете
52101

спаси земята от злото
52118

ти си в подземие
52119

бий се за победа
52120

футболен финал
52121

космическа битка
52122

кунг фу боец
52123

подреди камъчетата
52124

мисията на дракона
52125

къщата на духовете
52126

събирай тухли
52127

grand prix- състезание
52128

познай пръстите- еротична награда
52129

отгледай рибките
52130

пъзел - със секси награда
52131

намери себе си през различни етапи
52132

момече на повикване
52133

3D състезание
52134

бикини шоу
52135

игра на карти
52136

състезание с плажно бъги
52137

подреди сътоветните пъчета
52138

спри мрака за покори света
52139

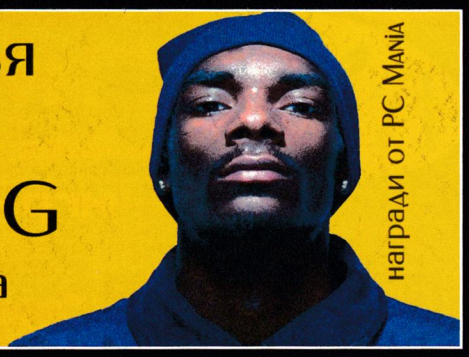
кати трябва да спаси сестра си
52140

открии огнените перли
52141

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава безплатен TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонамента може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Премиум java игри, видеоклипове и теми за мобилни телефони и еротичното съдържание изискват изпращането на два SMS-а. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

как да поръчам?
пример за поръчка:
65160N 2260

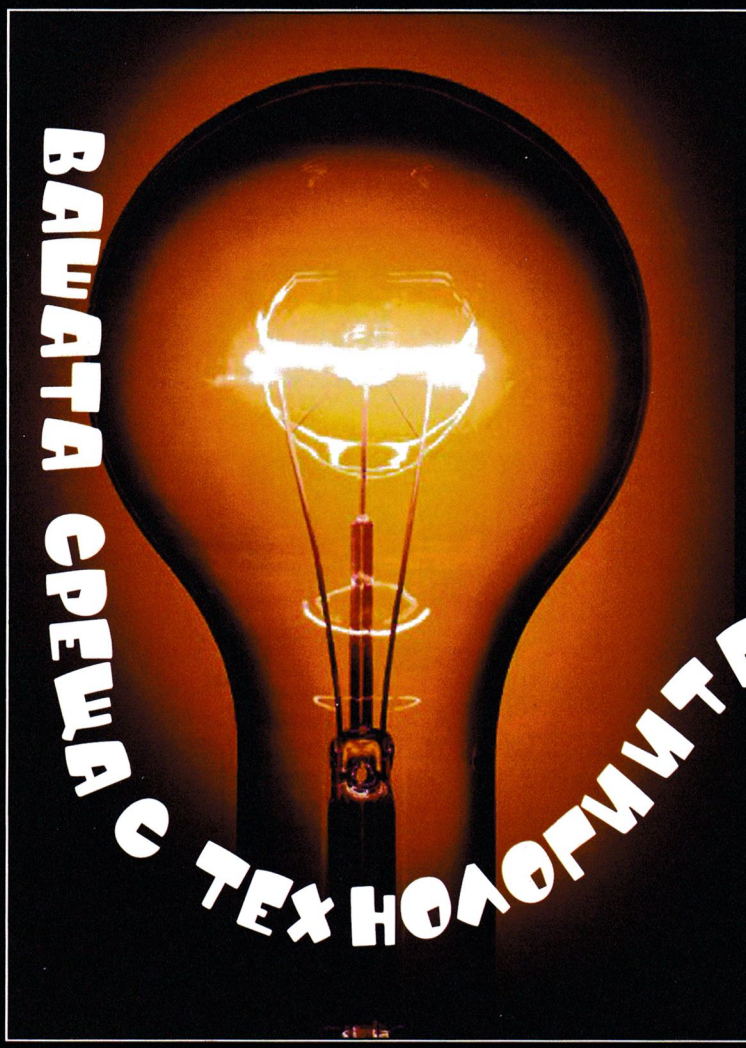
club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



BULFLEET.COM
Българската Multiplayer Browser Online Игра

- Играйте с повече от 10 000 реални играчи от цяла България
- БЕЗПЛАТНА, бърза & лесна регистрация
- А сега вече и нов по-бърз Hardcore Server с много НАГРАДИ за най-добрите!!!

4 Играчи
8 Кораби
16 Битки



MSAT

ВАШАТА СРЕЩА С ТЕХНОЛОГИТЕ

СЪБОТА 16:45
НЕДЕЛЯ 09:30

ПроФайл

PRO_FAIL@ABV.BG

Square Enix са си научили урока

След убийствения финасов провал на пълнометражния анимационен филм Final Fantasy, мнозина помислиха, че Square Enix трябва да са луди да искат "още от същото". Оказа се обаче, че японският геймдивелъпър-гигант се е поучил от грешката. От втория опит на Square Enix за пробив в 3D анимационното кино, кръстен Final Fantasy VII: Advent Children, са продадени вече, само в Япония, над 700 000 копия в DVD и UMD (медията на PSP) формат. Очаква се филмът е да се продаде още по-добре в Щатите и като цяло да събере приходи, сравними с тези от DVD изданието на кой да е мащабен холивудски хит. Засега все още не се планира Fantasy VII: Advent Children да бъде прожектиран и по кината.

Nintendogs не разочароват издателя си

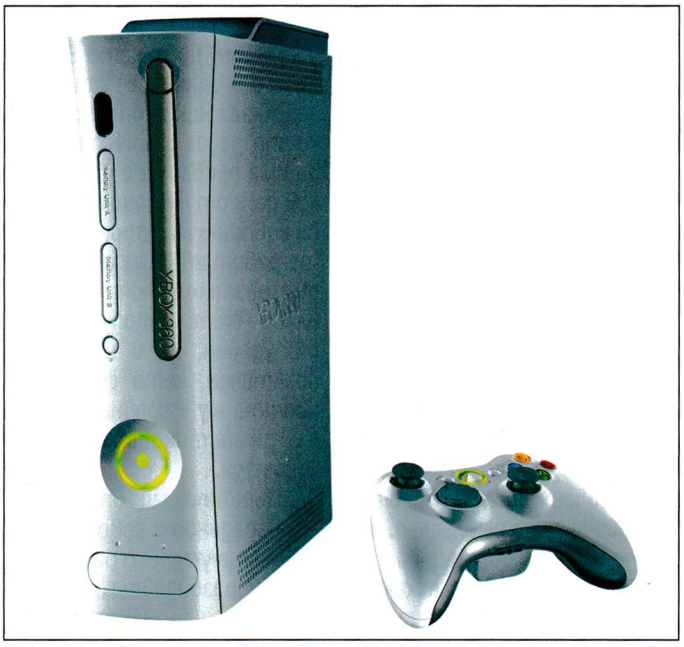
Новият хит на Nintendo е продал 160 000 копия в Европа само за първата седмица след своята премиера. Според Джим Мерик, шеф на маркетинг отдела на Nintendo, този очакван успех ще помогне на издателя да "циментира" позицията си на лидер на пазара за преносими конзоли. Останалите издатели явно също нямат съмнения относно светлото бъдеще пред Nintendogs, защото два от тях, O~3 Entertainment и Ubisoftp вече обявиха намерението си да издадат заглавия, които звучат (поне като заглавие) като откровена имитация. Става въпрос за игри, кръстени съответно Pocket Dogs и Dogz.

Пират отнася здраво плувката

Дешиъл Понс де Леон, жител на Ричмънд, Тексас, беше осъден на 3 години и 10 месеца ефективна присъда за това, че е припечелил 192 000 долара от онлайн продажба на пиратски копия на конзолни игри. Сгазилият лука ще трябва да плати и глоба от 1,15 милиона щатски долара, на колкото се оценява (по крайни потребителски цени) пазарната стойност от продадения от него софтуер. Ето и първия коментар, постнат на форума на 1up.com по повод на новината – "... не се ебавайте с гейминдустрията. Тоя пич си е получил заслуженото плюс място в ада, предполагам." И това от устата на редови геймър?!".

Xbox 360 едновременно в цял свят...

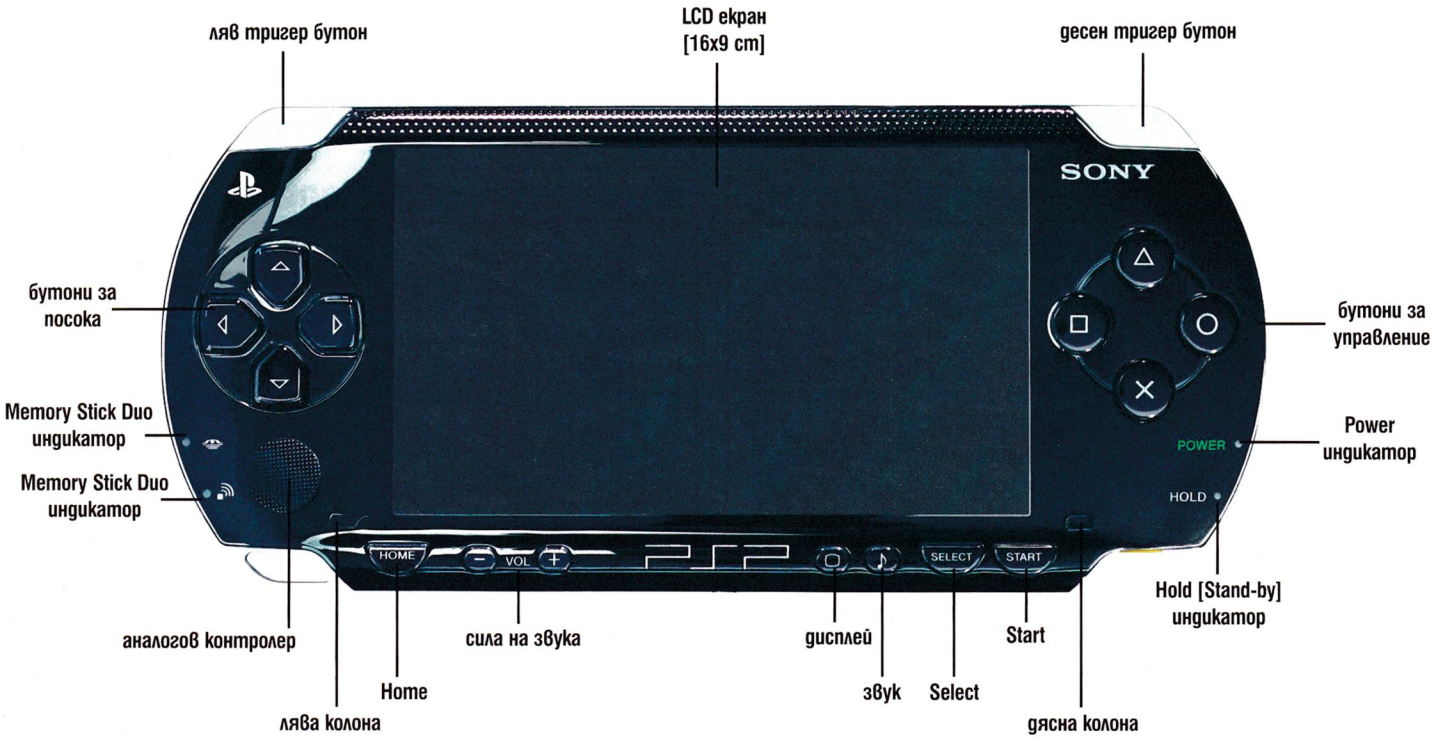
Съмненията относно реализма в плановете на Microsoft за глобален дебют на Xbox 360 (22 ноември в Щатите, 2 декември в Европа и 10 декември в Япония) бяха подсилени от колебливите и двусмислени коментари на Питър Муур, маркетинг вице-президент на Xbox. В интервю, излъчено наскоро по BBC, мистър Муур хвърли "бомби" от сорта на – "ако знаехме с какво се захващаме, може би щяхме да се откажем", "има си причина никой досега да не го е правил" и "ще наемем всеки (Боинг) 747, до който се доберем". Друг изтъкнат Xbox идеолог, Джей Алард, също направи сходни изказвания пред пресата. Специалисти обаче предполагат, че всичко това може да е и чиста проба рекламен трик за предизвикване на по-голямо търсене на конзолата в първите дни след дебюта.



Marvel ще стават кино мейджър

Едно от най-преуспелите комикс издателства в света, Marvel Enterprises, обяви, че смята да финансира собственоръчно създаването на цели 10 нови филма, базирани на някои от най-успешните комикс поредици в техния каталог. За целта Marvel дори са си уредили 7-годишен заем на стойност 525 милиона долара, които да налеят в собствените си филмови студия. За скептиците ще уточним, че всеки от новите филми ще има бюджет от средно 165 милиона долара и ще бъде разпространяван не от кого да е, а от Paramount Pictures. Очевидно Marvel вземат цялата история адски на сериозно. Стискаме палци!

PlayStation Portable тест



Нека като начало да прескочим досадните технически подробности. Това, което ви интересува далеч повече, е – предполагам – какво е усещането от това да държиш PSP в ръцете си. Две са нещата, които няма начин да не ви направят впечатление още на секундата – размерите и качеството на дисплея. Казано по най-лейтмърския възможен начин – екранът е гигантски!

Направо не е за вярване, че (при натъпкания до тавана с екстри PSP) Sony някак са успели да включат и подобен

"чудовищен" за стандартите на преносимите конзоли екран

Размерът в случая обаче не би струвал много, ако не беше и невероятното качество на изображението. Просто няма начин да не се плеснеш по челото, когато видиш за пръв път включен PSP с някакво движещо се изображение на екрана. Като допълнителна екстра идва и фактът, че дори под супер странни ъгли изображението в никакъв случай не се размазва и не избледнява.

Веднага след като премине първоначалният шок от сблъсъка с тази играчка на 21-ви век, започваш да осъзнаваш, че това "нещо" е и адски удобно за държане. Предполагам, че размерът на ръцете в случая не е от значение, защото не забелязах никой от хората, на които дадох да тестват PSP, да има проблеми с достъпа до кой да е от бутоните. И като си говорим за бутони – всички те работят безпогрешно, като разположеният най-долу вляво "thumb button" е не просто удобен, но и невероятно практичен, като функционалността му е сравнима с тази на джойстиковете на PS2 геймпада.

Първото ми впечатление от вградените говорители на PSP беше умерено разочарование. Не разбирайте, че звукът е скапан или некачествен – просто му липсва сила и плътност. Още щом сложих слушалките обаче, ситуацията коренно се промени. Не знам какво биха казали hi-fi маниаците, но за мен на слушалки звукът на PSP е повече от приличен. Белите "фирмени" слушалки не са включени в оригиналния пакет на PSP, но те не са уникални по никакъв начин, така че кои да са читави уокмен или MP3 плейър слушалки биха ви свършили същата работа.

В преспакета, предоставен от Sony, заедно с няколкото игри (за които ще си говорим в следващите броеве) бяха приложени още

диск с пълната версия на филма Spiderman 2

(със субтитри на български!) плюс адски актуален концерт на Iron Maiden в Рио. Изгледах и двата UMD (universal media disk) диска с огромно удоволствие и мога да добавя само, че Sony имат реални шансове да превърнат PSP в "уокмена на 21-ви век".

Батерията на PlayStation Portable, противно на злите езици, предлага повече от приличен живот, особено като се има предвид, че новата конзола на Sony е замислена като алтернатива, предназначена по-скоро за кратки игрални "сесии" (при всяка удобна възможност), отколкото за прословутите безсънни геймърски нощи у дома. Ако все пак смятате да играете, кацнали удобно на собствения си диван, за вас няма да е никакъв проблем просто да включите конзолата в мрежата благодарение на включеното в пакета зарядно устройство. Неговият кабел по никакъв начин не ограничаваше движенията ми по време на игра.

Накратко, колкото и да ми се искаше да захапя PSP (поне за някоя дребна недомислица), така и не успях да намеря повод. Ако парите не са проблем за вас, мога с чиста съвест да ви посъветвам да се сдобиете с един PlayStation Portable при първа възможност.

WAP.GSMZABAVA.COM
JAVA ИГРИ

SMS на номер 1710

Mtel GloBul

KO Kickboxing
КО Кикбокс Шампионат! Изпитай бойните си умения.
Nokia, Samsung, Motorola, Siemens * 35999

Ancient Ruins 1
Трябва да намериш магическия щит и да се преборишсъс злите сили на мрака.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung * 36000

Townsmen
Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.
Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson * 36001

Formula 1
Състезавай се в стила на Формула 1!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung * 36002

WORMS
Добре познатата игра от компютрите-Worms.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * 36003

Spanish League
Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola * 36004

Eon the Dragon
Като малък Дракон предприемаш пътуване през 15 нива пълни с изненади!
Nokia, Sony Ericsson Siemens, Motorola, Alcatel * 36005

SEEK & DESTROY
Война срещу терора. Ти избираш от коя страна да застанеш, но планът ти трябва да бъде безпогрешен, в противен случай ще те смачкат!
Nokia, Motorola, Samsung * 36006

Necroseed
Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!
Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG * 36007

KamaSutra
На Български език Част I.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 36008

KamaSutra
Изкуството за правене на любов на твоя мобилен телефон!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * 36009

Aztec Warrior
Ацтеки, пирамиди... Играта много прилича на "Prince"...
Nokia, Samsung, Alcatel Siemens, Motorola * 36010

Ancient Ruins 2
Намери свещения олтар и грабни меча от ръцете на живите мъртви.
Nokia, Siemens, Motorola Sony Ericsson, Samsung * 36011

Townsmen 2 Gold
Вече управляваш цяло кралство. Трябва не само да строиш,но и да се защитаваш
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung * 36012

Mobile Grand Prix
Състезавайте се с най-прочутите автомобилни състезатели в света! Увеличавайте скоростта, дори и с риск да взривите двигателя ...
Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG * 36013

Girls Puzzle
Един различен пъзел! Различни размери на елементите. Различни Момичета ... Какво повече?
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * 36014

Metal Smash Pinball
Класически Пинбал. Трябва да се разрушиш защитната система на машината. Голямо разнообразие от оръжия, интересни нива, ...
Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Motorola, Samsung, Sharp * 36015

Eon the Dragon 2
Еон е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!
Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * 36016

Penalty
Избери си отбор и се пробвай от дузпата! Може да провериш и вратарските си умения.
Nokia, Sharp * 36017

King of Troy
Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой - безсмъртието е твое!
Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 36018

KamaSutra
На Български език Част II.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 36019

Car Sex Kamasutra
Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-)... Това е тъкмо за теб.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 36020

Kama Sutra Delux
Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.
Nokia, Sony Ericsson * 36021

Nasty babes N9
Малката Сидни търси някого, с когото да си играе.Нейната любима игра е боят с въглавници.Ще се пробваш ли?
Nokia, Siemens, Sagem, Sharp, Samsung, Motorola, Sony Ericsson * 36022

AA Flak 8.8
Вражески самолети са засечени на радара. Защитавай се и отблъсни атаките им.
Nokia, Motorola, Siemens, Sharp, LG * 36023

Shark Revolution
Комбинация между Търсенето на Немо и Матри
Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola * 36024

1941 Frozen Front
Отлична стратегия на тема II-та Световна Война. Използвай предимствата на снежния терен.
Nokia, Sony Ericsson, Alcatel, Siemens * 36025

DRINK & DRIVE
Пробвай да се прибереш, през нощта след кръчма. Алкохол, ченгета ... Никакво спиране!
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 36026

1805 French Empire
Класическа стратегическа игра!
Nokia, Siemens, Alcatel, Sony Ericsson, Samsung * 36027

Mobile Bowling
Боулинг в мобилен вариант!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * 36028

KX3D Chess
Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * 36029

Super Mario
Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ...
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens * 36030

Alpha Wing
Управляваш космически кораб и стреляш по всички, което мърда!
Nokia, Siemens Sony Ericsson * 36031

CHERRY POPPING
Тя е весело момиче, което иска да ти покаже повече от себе си ;) А ти искаш ли?
Nokia, Sony Ericsson, Motorola, Siemens * 36032

Traffic Jam
Трафикът на коли в твоя град е просто ужасен. Твоята цел е да закараш колата до крайната точка.
Nokia, Siemens, Samsung Motorola, Sony Ericsson * 36033

NIGHT OF THE NINJA
Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat.
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 36034

Slot Machine
Играй на "еднорукия бандит". Спечели джакпота, ако имаш късмет ;-)
Nokia, Sharp, Motorola * 36035

MAKIN' LOVE
Ти си джентълмен.Каниш я на вечеря,отваряш вратата, дърпаш стола ... Време е за твоята награда ... ;)))
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 36036

WT PAPARAZZI EDITION
Трябва да си бърз,нали си папарак.Прави снимки. Има какво да се снима ;))) Времето е ограничено!
Nokia, Sony Ericsson, Motorola, Siemens * 36037

ВИДЕО *

Sexy girl 6 | Боксов мач | Sexy girl 2 | Sexy
36041 | 36042 | 36043 | 36044

Челюсти | Бомба | Езда | Яко секс ;)
36045 | 36046 | 36047 | 36048

Баскетбол | Яки ц*ц* | Душичка | Паркиране
36049 | 36050 | 36051 | 36052

Дженифър | Инцедент | Xerox | Кой кого?
36053 | 36054 | 36055 | 36056

Sexy girl 3 | Ръчна изработка | Chalga killer | Секси дупе
36057 | 36058 | 36059 | 36060

Sexy girl 7 | ГОЛ | Хипопотам | Хелена
36061 | 36062 | 36063 | 36064

Sexy girl 1 | Разбивач | BMW M5 | Sexy girl 9
36065 | 36066 | 36067 | 36068

Ace of 1916
Пилотираш самолет и заповедта е: намери, унищожи и се прибери в базата!
Nokia, Siemens, Samsung Motorola, Sony Ericsson * 36038

Kama Sutra 69
Можеш да намериш нещо и за теб и да го споделиш с гаджето ;-)
Nokia, Motorola, NEC, Sony Ericsson Siemens, Samsung * 36039

ATU BOMB SQUAD
Когато тероризмът е пред вратата ти, имаш само една задача ... да обезвреждаш бомби, бомби и пак бомби. Нямаш право на грешка!
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 36040

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:
Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.
Пример:
12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Индекси на GSM-и:

N - Nokia
E - Sony Ericsson
S - Siemens
M - Motorola
A - Alcatel
G - Samsung
E - Други

Важно!

За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!

* ВАЖНО!

За да проверим дали можем да обслужим твоя продукт за твоя GSM, както и да видиш пълната колекция от продукти, зареди WAP портал: wap.gsmzabava.com тоа ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

За да поръчаш игра, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

XB
PS2
GBA
GC

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

РЕЙТИНГ 90/100

издател: **UbiSoft** | създател: **Gearbox** | жанр: **Action** | излиза: **FPS**

Още една игра за Втората световна война и... !!! О, един момент... Нов Brothers in Arms? Ама защо не казахте така?! (Дълга, дълбокомислена пауза) Дообре-е-е, откъде да започнем? Може би оттам, че не е никак, ама никак зле да сте изиграли и първата Brothers in Arms игра (точно така – Road to Hill 30). Не, не защото има опасност да изтървете "сюжетната нишка". Историите на двете игри са абсолютно независими. Просто, ако някога ви се е струвало, че безкрайната върволица от Medal of Honor издания е твърде предсказуема и твърде скована за вашия вкус, то Brothers in Arms е точно игра като за вас. Освен завидната свобода на действие, този FPS ("first person shooter" – за тези, пристигащи току-що от Луната) въведе в жанра и

невиждан до момента изкуствен интелект

плюс система за управление (на екип от войници), който вероятно е накарал куп "велики" геймдизайнери да се плеснат по челото. Та по тези няколко скромни иначе причини, би било хубаво да не пропускате и първата игра.

Earned in Blood стартира с до болка познатия (в буквалния смисъл) десант при Нормандия, но този път (о, да!) усещането е съвсем различно. Самият факт, че този път ще се сражавате рамо до рамо наистина с "братя по оръжие"

със свое лице и и ндивидуалност

а не просто със статисти, чиято съдба е предрешена, променя усещането от играта до неузнаваемост. Всъщност, това важи с пълна сила и за останалата част от Earned in Blood. Не знам дали Gearbox, сами са се сетили да дадат име на всеки от войниците в играта (или пък са я "взели на заем" от Battlefield), а и не ми пука. Важното е, че и в двете издания на Brothers in Arms тази идея работи безпогрешно. Това, разбира се, нямаше да се случи, ако не бяха и споменатите по-горе система за управление и изкуствен интелект.

Колкото до изкуствения интелект, той също не би струвал много, ако не се простираше (адекватно при това) върху действията на вашите противници. Аз лично се забавлявах като за световно, просто следейки как "швабите" променят тактиката си в зависимост от собствените ми решения. Само не си мислете, че не съм забелязал и

издънките

при това още в PC версията. Но когато попаднеш на такъв наистина куражлийски опит да бъдат променени нещата към по-добро (вместо да се залага до припадък на утвърдената "марка" и нулевия риск), май си струва да си затвориш очите за едно друго, а?

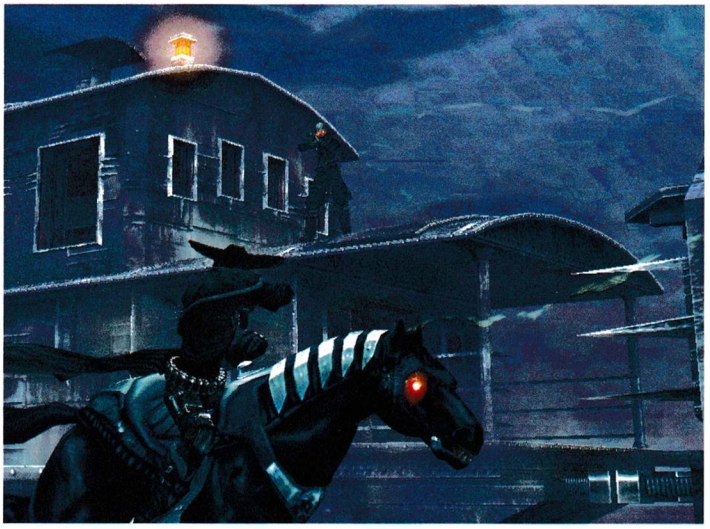
Иначе, генерално, Brothers in Arms: Earned in Blood безспорно е "още от същото". Едно (осезаемо) по-добре изглеждащо "още от същото", бих добавил. Без това да се случва за сметка на така добре познатото напоследък на нас PS2 геймърите "циклене" на фреймрейта. Всичко в тази игра си върви (повече от поносимо) гладко, което пък увеличава в пъти удоволствието от нея.

Като прибавим и превърналите се в стандарт за игрите за Втората световна война звукови ефекти с "холивудско" качество, аз лично не мога да се сетя дори за една добра причина да пропуснете точно тази игра.

DARKWATCH

РЕЙТИНГ 89/100

издател: **Capcom** | създател: **High Moon Studios** | жанр: **FPS**



Хората от High Moon Studios заслужават да им стисне човек ръцете поне по една причина – те имаха куража да не зарежат своя първи проект. Първоначално издател на Darkwatch трябваше да бъдат SEGA. И точно когато всичко вървеше като по вода и играта очевидно се получаваше чудесно, Samty Corporation просто решиха да затворят студиото си в Калифорния. Не питайте защо. За мен лично да се откажеш от игра като Darkwatch и да оставиш хората, способни да направят нещо подобно на улицата, са две решения, които граничат с идиотизма. Не знам също по какъв начин гореспоменатите хора са успели да се сдобият с правата върху собствения си труд – това пък

граничи с невъзможното

Но фактът си е факт – бившите "служители" от калифорнийското студио на Samty основаха High Moon Studios и за нула време си намериха нов издател – и то не кой и да е, а Capcom.

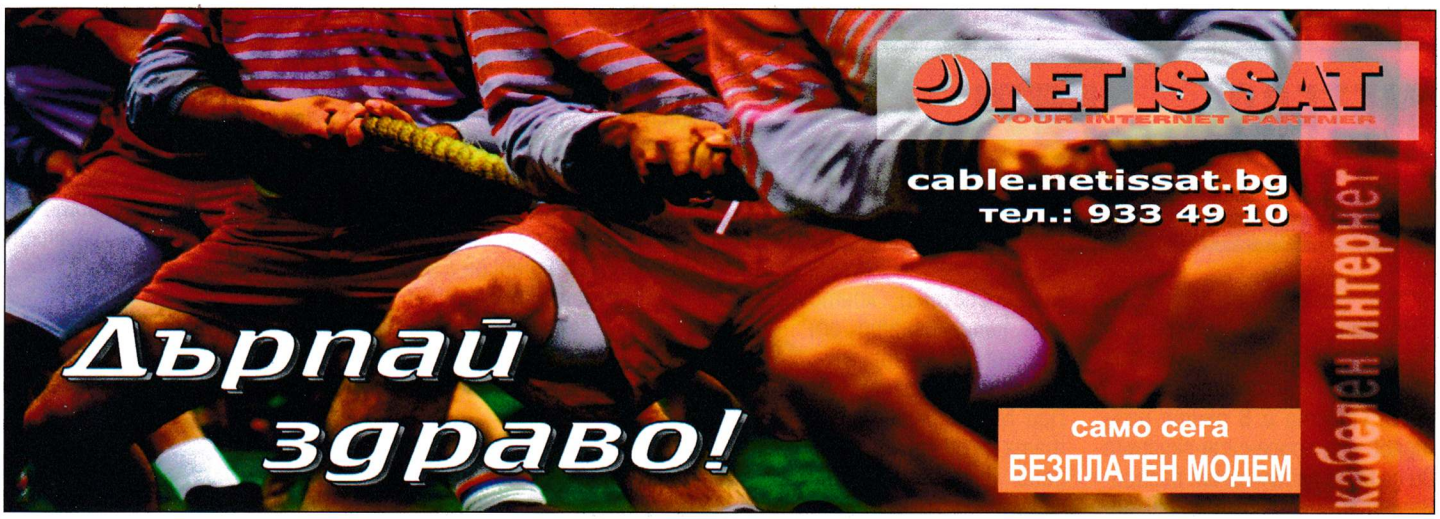
Защо вземам цялата тази история толкова присърце? Като начало, защото напоследък правенето на игри се превръща със страшна скорост в един адски циничен занаят. На колко студия, за които се сещате, им пука за това какво точно ще правят, стига за него да им се плаща добре? Повечето дивелъпъри на мястото на High Moon просто биха махнали с ръка – майната му, нали си взехме парите? Но на тия момчета и момичета явно им е пукало. И играта им наистина изглежда като нещо направено със (защо не?) любов. Това, разбира се, звучи леко абсурдно на фона на скрийншотовете, които гледате в момента. Уродливи създания на мрака, летящи вещици, вампири и зомбита, всичко това гарнирано щедро реки от кръв.

Мда, Darkwatch определено не е игра за феновете на Ричард Клайдерман и пастелната палитра. Тази странна на пръв поглед (и гениална на втори) комбинация от уестърн и филм на ужасите буквално ще ви отвее с убийствения си дарк готически стил. Всичко в света на играта е не просто изпипано перфектно, а и съчетано в едно неделимо цяло, като резултатът е един от най-убедителните и завладяващи игрални светове създавани някога. И за да се върна на High Moon Studios – всичко това е възможно, само когато си обичаш (ама наистина!) работата.

Играта е

100%-ов first person shooter

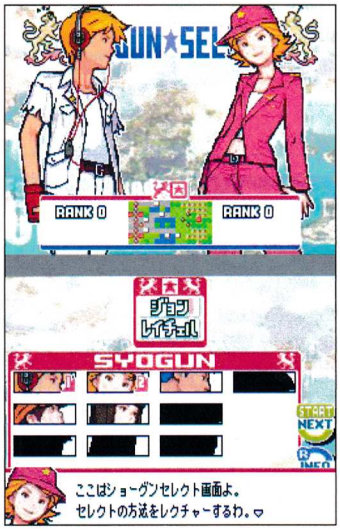
с изключение на доста редките случаи, в които ще трябва да управлявате героя си (яхнал кон) от трето лице. Геймплея бих могъл да опиша най-кратко като коктейл от Serious Sam, Blood Rayne и Painkiller. А-ха! Виждам, че успях да привлека вниманието ви. Така или иначе, запомнете едно – ако сте сред малцината оцелели истински геймъри (а не просто поредните убивачи на време), тази игра ще ви стопли сърцето. Гаранция!



ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

издател: **Nintendo** | създател: **Intelligent Systems** | жанр: **Turn Based Strategy**

Вече сте прочели предварителния преглед на играта в предишния брой и сте наясно, че става въпрос за походова стратегия – един учудващо екзотичен за преносимите конзоли жанр. Първият Advance Wars пасна така добре на Gameboy Advance, че човек можеше само да се чуди защо всеки месец не излиза по една нова стратегическа "handheld" игра. Странното е, че сега Advance Wars: Dual Strike пък изглежда така, сякаш жанрът е бил създаден за Nintendo DS. Причината? Отново прословутите два екрана на DS. През по-голямата част на играта управлението става благодарение на "долния", чувствителен към докосване дисплей. Плюс познатия доскоро единствено от PDA компютрите "стилус" – онази малка "пръчица", с която докосвате екрана без да го надраскате. Комбинацията от тези две "чудесийки" работи перфектно при и ви спестява неудобствата, свързвани по правило с преносимите конзоли – малкият екран, твърде малкото копчета и прочее.



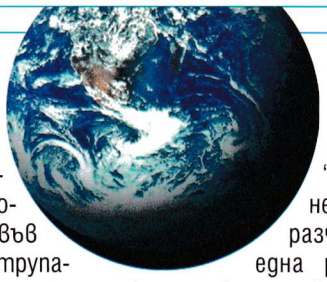
За онези, които очакват твърде плитък псевдо-стратегически геймплей – ще кажа, че в тази игра летвата, дори за тях, може да се окаже учудващо висока. В същото време Advance Wars: Dual Strike предлага достатъчно достъпна игрална механика, за да не отблъсне никого още на входа. За Advance Wars ветераните – да, в Dual Strike ще откриете повече от достатъчно новости, но в същото време това си е все така вашата любима стратегическа Nintendo класика.

METEOS

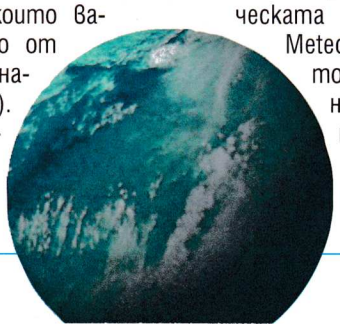
РЕЙТИНГ **85/100**

издател: **Nintendo** | създател: **Intelligent Systems** | жанр: **Logic/Action**

За да съм справедлив, трябва кажа, че приликите между Tetris и Meteos приключват на съвсем базово ниво. Просто и в двете игри трябва да попречите екранът ви да бъде запълнен от разноцветни кубчета (или други някакви фигурки), които валят непрекъснато от тавана (т.е. горната част на екрана). При Meteos кубчетата не са групирани в различни фигури и освен това вие трябва да "работите" не с падащите кубчета (да речем, премествайки ги докато са още във въздуха), а с натрупалата се в долната част на екрана "маса". Подреждането на кубчетата става изключително просто – движейки ги нагоре или надолу, вие трябва да подредите три кубчета от един и същ цвят едно до друго. Когато това се случи, въпросните три кубчета се превръщат в ракета, която взривява всички кубчета (в същата колона) над себе си.



Разнообразието в играта идва както от няколкото различни режима, така и от променящите се условия в различните "нива". В унисон с космическата тематика на Meteos действието се развива на няколко различни планети, което в случая значи различна гравитация. При по-силна гравитация намиращите се над вашата "тройка" кубчета не могат да бъдат разчистени само с една ракета. Вместо това, те увисват за известно време във въздуха, след което започват да се смъкват бавно отново надолу. Преди да са се приземили, вие трябва да успеете да изстреляте нова ракета, с която да им видите сметката.

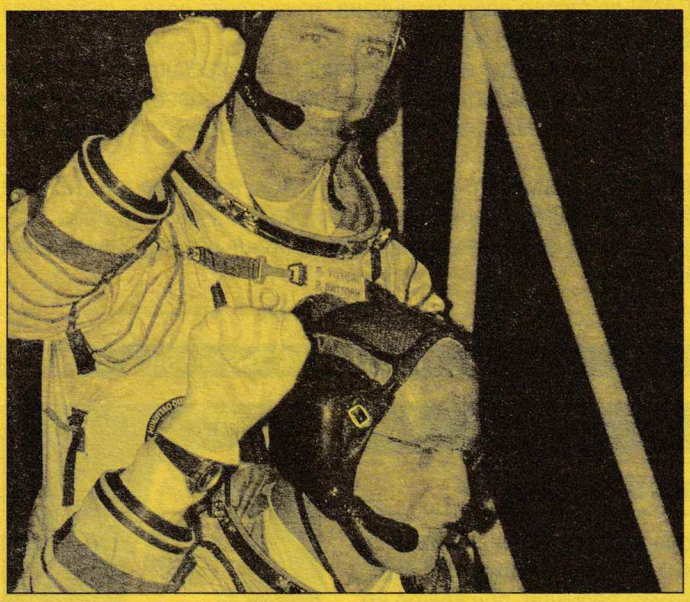


Без да е Tetris, Meteos предлага безбройни часове геймплей плюс достатъчно разнообразие, за да влезе тази игра за вечни времена във вашия "пакет от първа необходимост" при пътуване или просто при нужда от спешно, но и качествено убиване на време.

SPACE

Руско-европейски космически кораб

Европейската космическа агенция (ESA) е предложила на Русия да се обединят по разработката на новото космическо превозно средство, наречено "Клипер".
То ще бъде изрично предназначено за превоз на космонавти, подобно на космическата капсула "Съюз", която от края на шестдесетте години на миналия век извършва курсове между "Салют", "Мир" и Международната космическа станция. "Клипер" ще побира 6 души – двама пилоти и четирима пътници. С него европейските космонавти ще имат автономен достъп до космическата станция и до Луната. В момента за всеки курс европейците трябва да се молят на Щатите или на Русия.



Но ако участват в разработката, те ще имат едно или две места, осигурени за тях във всеки полет на "Клипер". Той ще участва в полети до Луната, като резервно/спасително средство при международни полети и други. Руснаците смятат да го ползват и за нашумелия напоследък космически туризъм.
За подготвителните работи ESA ще трябва да набере 30-40 милиона евро. След създаването му за поддръжка и експлоатация "Клипер" ще поглъща около 100 милиона евро годишно. Първите му тестови полети се очакват около 2011 г., първият полет с екипаж – около 2012-та, а през 2014-та "Съюз" ще може да бъде пенсиониран.

HOLLYWOOD

Питър Джексън – режисьор на Halo

Питър Джексън, известен най-вече като режисьор на трилогията "Властелинът на пръстените", е приел да ръководи създаването на филм по играта Halo на Microsoft.
Сценарист ще бъде Алекс Гарланд, автор на известния роман "Плажът". От студията Universal, които ще продуцират и разпространяват Halo-филма, пуснаха информация, че действието ще се придържа плътно към играта.
Премиерата на поредния филм по компютърна игра се очаква към средата на 2007 под патронажа на Universal Pictures и Twentieth Century Fox. Преди Halo бяха филмирани Lara Croft: Tomb Raider, Resident Evil, Doom. Да не забравяме и неостаряващия Mortal Kombat.

ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ

Стотици съдени за обмяна на файлове

Търговска група, представяща американската музикална индустрия, оповести, че са предприети съдебни действия срещу 757 лица, които са ползвали peer-to-peer мрежи, за да обменят музика със запазени авторски права. С това броят на заведените от американската музикална индустрия дела срещу физически лица достига вече 14 800.
От седемстотин петдесет и седемте последни случая, шестдесет и четири са срещу студенти, използвали за незаконните си действия университетски мрежи, казаха от RIAA (Recording Industry Association of America), които представляват музикални лейбъли като Universal и Sony/BMG.

Google и Sun – срещу Microsoft

Търсачката Google и Sun Microsystems обединяват своите усилия, за да се противопоставят на Microsoft в областта на офис-приложенията. Google смятат да се заемат сериозно с промотирането на Open Office – безплатния офис-продукт на Sun. С всеки даунлоуд на Open Office на потребителя ще бъде предлаган и Google Toolbar.

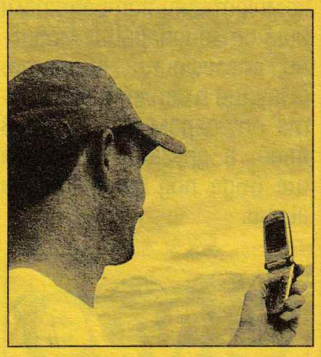
Sun microsystems

Все по-трудно става за Microsoft да се справят с натиска на конкуренцията. На пазара вече се предлагат по-евтини или напълно безплатни продукти, които не отстъпват по качество на техните софтуерни решения. И все повече потребители знаят за тях.

NONSENSE

Конкурс за телефонни снимки

Финландските производители на мобилни телефонни апарати Nokia стартираха конкурс за фотографии, направени с телефонни камери.



Петима международно признати фотографи са били привлечени за жури. Те ще покажат и свои работи, направени с телефонна камера, за да амбицират и вдъхновят участниците.
Не са определени специални категории, в които да са снимките. Ще бъдат избрани петима победители от различни географски региони – Китай, Индия, Европа, Америка. Последният регион засега не е дефиниран.
В състезанието може да участва всеки човек над 18 години, стига да притежава телефон с камера, независимо от какъв производител. Крайният срок за изпращане на снимките е 16 декември 2005-та. Победителите ще станат известни в началото на следващата година.

eBay купиха Skype

Интернет аукционът eBay, в който се продава практически всичко, закупи компанията Skype за 2,6 милиарда долара.

Skype са известни със софтуер за водене на телефонни разговори през Интернет, както и с услугите за евтини връзки от компютърни потребители към стационарни и мобилни телефонни абонати. EBay ще платят половината от огромната сума в брой, а другата половина ще бъде под формата на акции.

Към Skype, проявяват интерес мегакомпании като Google, Microsoft, AOL и Yahoo. Това е основната причина Skype да побързат да потърсят силен гръб от някоя голяма компания, като eBay. Google наскоро стартираха своя собствена услуга Google Talk. Microsoft закупиха комуникационната компания Teleo, а Yahoo – Dialpad.
EBay са поели ангажимент да изплатят още милиард и половина долара на Skype през следващите 3 години при определени икономически резултати. Общата цена на Skype може да достигне 4 милиарда долара.
Според щастливите купувачи, комбинирането на водещите услуги за електронна търговия, eBay и PayPal с възможността за директни гласови комуникации през Интернет, ще им даде възможността да предоставят невиждани до този момент удобства и възможности за бизнес на своите клиенти.

BIG GUYS PLAYING

Щатите не отстъпват контрола върху Интернет

Съединените щати не се повлияха от призивите на Европейския съюз да предадат контрола върху глобалната мрежа на Обединените нации. От доста време има спорове кой е най-правилно да надзирава мрежата, да раздава имената на домейните и да разпределя мрежовия трафик справедливо. В момента това се върши от американската организация ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), под надзора на Търговския департамент на Съединените щати.
През миналия месец работната група по въпросите на управлението на Интернет към ООН – Working Group on Internet Governance (WGIG) – публикува своите предложения за реформа, които включват четири алтернативи:
* Създаване на Глобален Интернет съвет към ООН, който изцяло иззема ролята на ICANN.
* Както досега, но със затягане на контрола върху ICANN, и създаване на форум за открити дебати по въпросите на Интернет, към контролиращия орган.
* Ограничаване дейността на ICANN до тясно специализирана техническа роля и създаване на Международен Интернет съвет, който да го контролира.
* Създаване на три нови организации. Едната ще поеме работата по адресирането в мрежата. Другата ще бъде място за дебат на правителствени, бизнес и обществени организации. И третата ще работи по координацията на "свързаните с Интернет обществени проблеми".
Много държави, особено развиващи се, настояват да се премине към някоя от тези схеми и да се намали влиянието на САЩ. Щатските правителствени органи засега се противопоставят с лаконичното обяснение, че това ще измести регулативния подход от частния сектор към планов държавен контрол.

NET FRESH

Apple признават проблеми с iPod Nano

От Apple признаха, че е имало поредица оплаквания, свързани в повреди в екрана на новия им музикален плейър iPod Nano. Те го представиха едва преди няколко седмици, при което новият дизайн предизвика огромен интерес. Поради открития конструктивен недостатък на екраните им липсва здравина и те лесно се пукат. Според Apple проблемът засяга помалко от 1% от произведените устройства и това не е повече от който и да било предишен модел. Всеки пострадал iPod ще бъде подменен с нов.
Един от потърпевшите потребители, Матю Питърсън, бе създал сайт, на който да събира оплакванията от iPod. Целта е била да се привлече вниманието на Apple. По време на акцията са били получавани по 30 мейла на час. След признаването на проблема от Apple, Матю Питърсън затвори своя сайт, като оставя на страницата само надпис "Apple постъпи правилно".

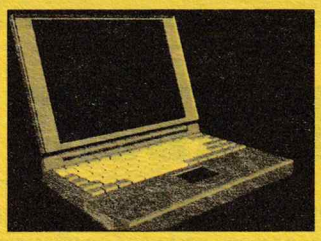
Google търсачка за блогове

Интернет гигантът Google започва разработката на енджин, който да претърсва виртуалното пространство за уеблогове. Наричани за краткост и блогове, те представляват нещо като онлайн дневници, авторите на които попълват в тях информация по различни въпроси, които лично ги интересуват. Google ще търсят не само в страниците на притежавания от тях сайт за създаване на блогове – Blogger, но са стартирали сканиране в рамките на целия Интернет. В базата данни на Google фигурират само публикации, по-нови от юни 2005-та, но от компанията уверяват, че разработват технология, която да индексира и по-стари статии.
Според статистиките на Technorati, една от съществуващите търсачки за блогове, в момента в глобалната мрежа има над седемнадесет милиона уеблога, които са посветени на най-разнообразни тематики и повечето от тях биват регулярно обновявани с информация. Google не са първата компания, решена да индексира блоговете. Споменатите вече Technorati, Memeorandum и други повече или по-малко известни уебтърсачки.

FUTURE TECH

Лаптоп под 100$

Екип от Масачузетския технологичен университет (MIT) се е захванал да изобрети компютър, струващ под 100 долара. Целта на разработката не е да обърне с главата надолу световния пазар на компютърна техника, а да предостави решение за хората от развиващите се страни и най-вече за децата и подрастващите. Идеята споходила професор Негропонте, ръководител на екипа, след посещение в камбоджанско село.



Машината ще работи под Линукс, с 500 MHz процесор и ще използва флаш-памети вместо харддиск, за да се избегнат подвижните части, които лесно могат да се повредят при потежки условия. Със същата цел тя ще бъде облечена в гума, а за пълна независимост от околните условия ще има дори... ръчна манивела за аварийно захранване.

Екранът ще бъде цветен, но ще може бързо да се превключва и на монохромен режим на четворна разделителна способност, за работа при силна слънчева светлина. Желанието на организацията, нарицаща себе си One Laptop Per Child, е за една година да бъдат произведени около 15 милиона компютри. Работещ прототип се очаква да бъде представен през ноември. Децата от Бразилия, Китай, Египет, Тайланд и Южна Африка ще са сред първите, обзавели се с евтини компютри. Макар че, според професор Негропонте, дори и цената от 100 долара ще е висока за много от тях.

Птици с мобилни телефони

Орнитолози и инженери от Орегонския университет в Съединените щати планират да обзаведат някои пойни птички с миниатюрни мобилни устройства, с чиято помощ да следят прецизно миграционните им процеси.

Понякога между местата за гнездене и тези, в които прекарват зимите, птиците прелитат десетки хиляди километри. Какво им се случва между тях, в по-голямата си част е неясно и непроследимо. Досегашните методи са били неточни и несигурни.

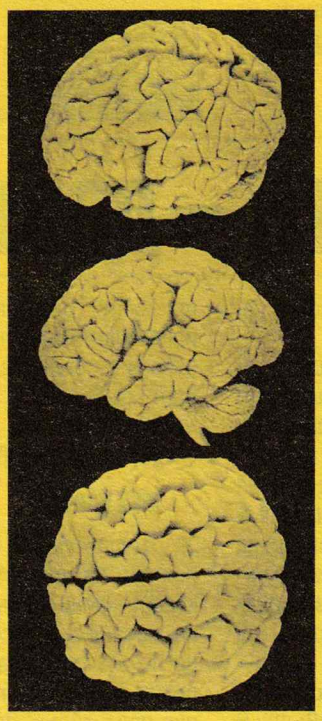
Всяко мобилно птиче устройство ще има индивидуален код, който ще се излъчва при преминаване покрай кула, обслужваща мобилна мрежа. По тези кодове, по местоположението на кулите, които са ги засекли, и по времето ще може да се определят миграционните маршрути с изключителна точност.

Създаването на свръхлек GSM, който да може да се носи от птица, все още не е постигнато, но според учените е въпрос на няколко годишна работа при надлежно финансиране. Много е важно за проекта да се осигури поддръжката на големи мобилни оператори, които да им съдействат в експеримента и в предварителните изпитания. В момента се водят преговори с T-Mobile.

Опознаването на миграциите на птиците ще подпомогне тяхното опазване и ще даде шанс на много застрашени видове. Птиците, от друга страна, са важни за хората, тъй като участват в различни екосистеми и регулират популациите на вредни насекоми, като комарите. Така в близко бъдеще хората няма да бъдат единствените живи същества на планетата, които ползват безжични комуникации.

Супер PC ще изследва човешкия мозък

Действието се развива в Швейцария, а името на проекта е BlueBrain (син мозък). Целта е да се симулира в достатъчно мощна компютърна система дейността на части от човешкия мозък. Машината се нарича Blue Gene и има осем хиляди процесора. Те работят паралелно и непрекъснато си обменят информация. Всеки процесор симулира дейността на един неврон.

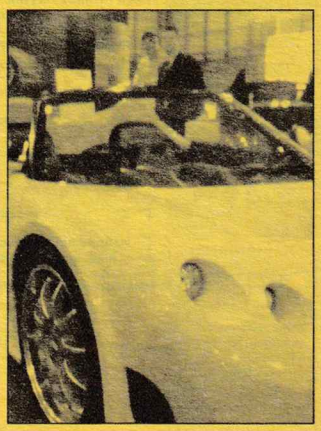


В мозъка има милиони неврони, така че с изумителната изчислителна мощ на осемте хиляди процесора всъщност ще може да се симулира само дейността на много малки центрове и тъкани. Така ще се анализира поведението им в непредвидени обстоятелства (болести, отрови, медикаменти) и ще се търси лечение за различни болестни състояния. Създаването на компютър, който да може сам да мисли и чувства, е все още на милиони процесори разстояние. И проблемът не е в намирането на достатъчен брой силиконови чипове, а в анализа и изграждането на връзките между тях.

Чувствителните коли на бъдещето

Доктор Чарлз Спенс от Оксфордския университет обяви, че при тях екипи от учени работят върху проблемите на сигурността на пътя. Те смятат да намалят броя на злощастните инциденти като въздействат на възприятията на шофьорите за докосване, звук и дори мирис. Сънливост и разсейване са сред основните причини за катастрофи по пътищата. Понякога е въпрос на милисекунди да се избегне инцидентът и те смятат да спестят тези милисекунди с помощта на предупредително вибриращи седалки, колани или педали. Според доктор Спенс е най-добре да се комбинира вибрация със звуков предупредителен сигнал. Така, в случай че музиката е пусната твърде силно, шофьорът все пак ще може да усети вибрационния сигнал, а ако не си е сложил колана – има шанс до него да достигне звуковото предупреждение.

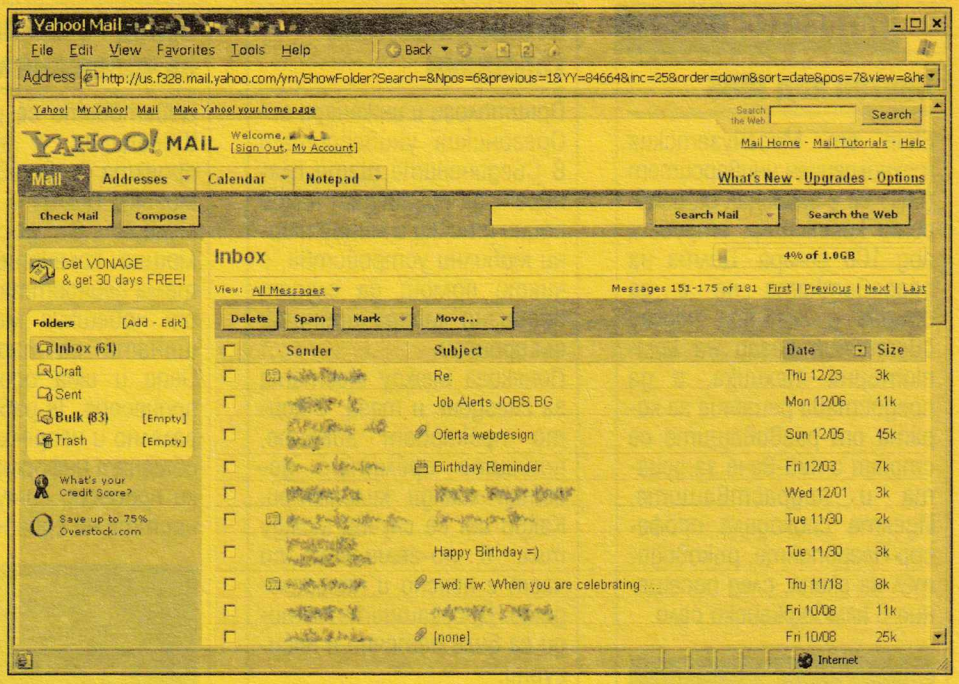
Най-честите инциденти са между последователно движещи се коли. Новата технология ще алармира при намаляване скоростта на предната кола или бързо приближаване на задната. В момента колегите на доктор Спенс провеждат експерименти и с миризми. Според първоначалните резултати ментовият аромат подобрява концентрацията на шофьора, а цитрусовият регулира сънливостта.



Уебпощата – девет години по-късно

Поща днес не означава два листа хартия, изписани със ситен ръкописен шрифт. Гълъбът на добрите новини днес идва не с времето, а с потока от килобайти на интернет връзката ви.

Преди девет години мейлът беше основната услуга на новото "чудо" Интернет. Имаше и уебсайтове, но бяха малко, изглеждаха дървено и в тях нямаше интересна информация. Достъпът до Интернет ставаше чрез бавни телефонни модеми и струваше по няколко долара на час. Единственото място, където можеш да си направиш пощенска кутия, беше мейлсървърът на доставчика, а той блокираше достъпа до другите мейлсървъри. Беше почти невъзможно да имаш поща в провайдъра А, а пък да я теглиш през по-евтиния интернет на провайдъра Б. Всичко това беше добре за доставчиците, но не толкова добре за потребителите.



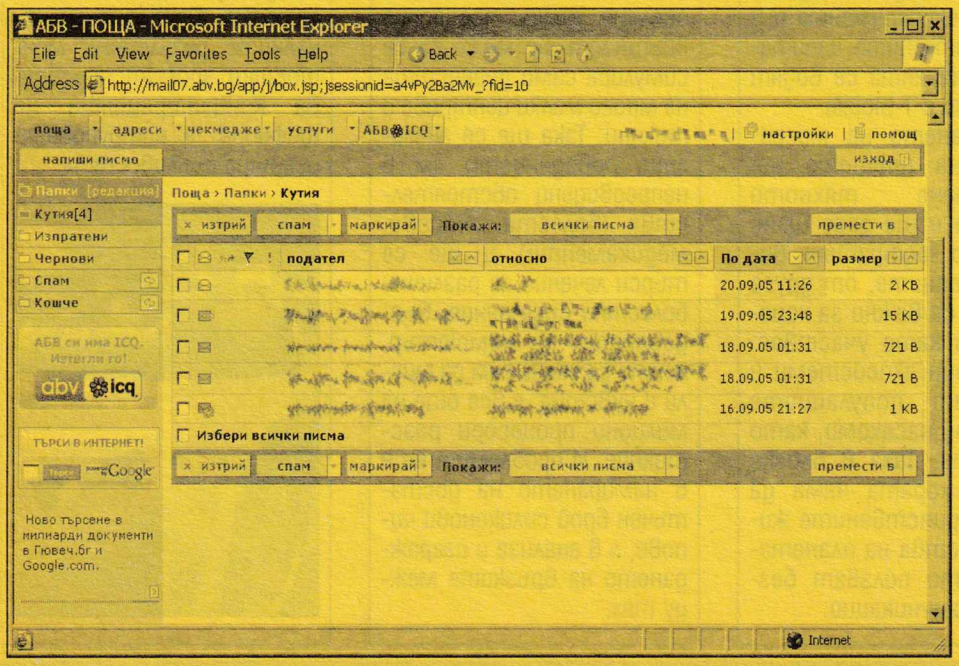
Монополът на модела "поща-провайдър" беше разбит точно преди девет години от двама американци, които си представиха колко хубаво би било, ако можеше пощата да се чете не през странни програми като Eudora или Microsoft Mail & News, а през уебсайт, който можеш да отвориш от всяка точка на света. Те нарекоха фирмата си HoTMaiL и през първата година на дейността си събраха 8.5 милиона потребители.

Днес изборът на безплатна поща е необозрим. На практика това се превърна в огромен бизнес – всеки има нужда от поща, никой не иска да плаща за това, поради което безплатните предложения се прескачат. Качеството на услугата понякога е съмнително, друг път се изискват компромиси. Кой кой е и какво предлага като услуга, можете да научите от следващите редове.

Коя да изберем?

MSN Hotmail

"Дедовото на пощите" се развиха невероятно от създаването си през 1996 г., когато имаше само три функции – четене, писане и адресна книга. Днес изглежда не по-зле от онлайн версия на Outlook, с пълна функционалност на календар и бизнес органайзър, достъпни освен чрез уеб и през мобилен телефон. Обемът на пощенската кутия е май-малък от всички конкурентни услуги – само 2 MB при регистрирането, а месец по-късно го увеличават на 250 MB, ако си в САЩ или 25 MB, ако не си. Причината е финансова, сайтът се издържа от реклама, насочена основно към американския пазар.



mail.com

Искате ли адреса в europe.com, berlin.com, london.com или techie.com? Десетките оригинални домейни са единственото предимство на тази фирма. Антиспам защита има само в платената версия и имам подозрението, че умишлено те засипват с банери и спам, окуражавайки те да си платиш. Моят рекорд е 40 спама дневно само от тях. Но си струва – още не мога да се нарадвам на мейла си Judass@Priest.com. POP3 достъпът е платен, но вместо него може да използвате FreePOPs и да се отървете от банерите.

Yahoo! Mail mail.yahoo.com

Яховците полагат сериозни усилия да останат на върха на вълната. Тяхната поща предлага най-пълния набор услуги – антивирусна защита с Norton Antivirus, правописен коректор, интеграция с Yahoo Messenger, фотоалбум, календар, бележник, хостинг на сайт, блог... Ако рекламите по сайта им не бяха огромни и навсякъде, щяха да са ми любими.

Yahoo! бяха първите, които направиха възможно четенето на поща през WAP-протокола на мобилните телефони. Предлагат и синхронизирането на цялата поща, календар и адресна книга със съвременните мобилни устройства, което обаче струва $20 годишно.

AOL Mail
webmail.aol.com

America Online бяха последните, които пуснаха поща за всички. Визуалният интерфейс на AOL е в приятни леки тонове, интуитивни икони и лесен за използване. Интеграцията му с AIM Messenger е пълна, адресната книга се споделя между тях и като изпращаш мейл, виждаш дали човекът е онлайн и можеш вместо това направо да му изпратиш незабавно съобщение. Ако пък изпратиш мейл до AOL потребител, имаш възможност да го изтриеш преди да е прочетен от получателя му – безценна функция за избягване на неудобни ситуации, каквато няма никоя друга поща. Кутията е 2 GB, повече от всеки друг провайдър и позволява изпращането на 16 MB прикачен файлове.

Адресната книга е гъвкава и дава възможност за добавянето на всякаква информация – адрес, телефони, както и импортирането на цяла адресна книга чрез текстов CSV-файл.

Антиспам-защитата е на светлинни години пред останалите, като можеш да създадеш и собствен blacklist (трий винаги) и whitelist (приятели, не трий). Не на последно място AOL са известни с това, че съдят спамърите, конфискуват им луксозните коли и с томбола ги раздават на клиентите си.

Правописният коректор е доста по-добър от този на Gmail, но поддържа само английски.

Можете да използвате desktop-пощенски клиент като Outlook чрез IMAP-протокола, но странно защо POP3 няма. AOL обявиха, че ще го добавят, както и синхронизиране с мобилни телефони.

Като цяло AOL Mail е обещаваща, без да предлага уникални предимства в сравнение със конкурентните пощи.

gMail
www.gmail.com

Вечната бета продължава. 17 месеца слез откриването си на 1 април 2004 г., Г-пощата продължава да води със светкавично бърз интерфейс, постоянно увеличаващ се обем на пощата (2.65 GB) и приятно усещане за ексклузивност. Форумният стил на подреждане на разговорите по теми, а не по дата и слагането на "етикети" ти помагат да се ориентираш в хаоса, който иначе представлява една използвана пощенска кутия. Не е за подценяване топлото чувство, че си сред избраните, когато приятелите ти видят новия ти GMail-адрес и започнат да те молят за покани.

Това е и най-разширяемата система. Google окуражават разработчиците да правят допълнителни модули, с които се интегрират всякакви нови функции: архивиране на файлове или виртуални файлови системи.

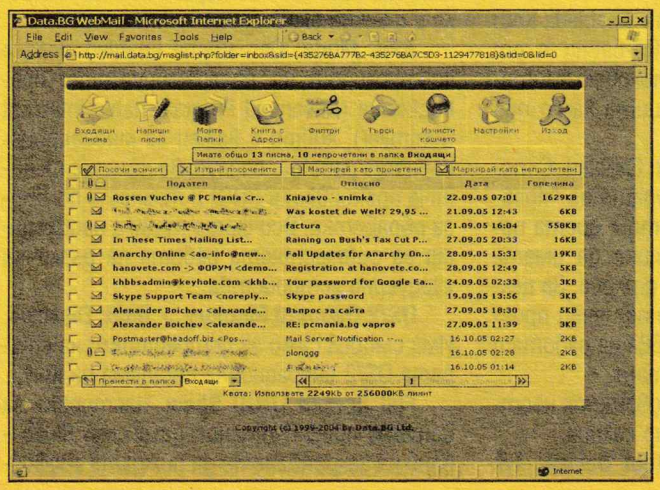
MAIL.bg

Една от най-старите български пощи, предлагаща гигабайт място, антивирус и настройваем спам филтър. Достъпна е през WAP. Екстри като POP3 и SMS известяване се плащат със SMS, а банерите са дразнещи и нацвъкани навсякъде. Уникална функция е даването на телефонен номер за получаване на факсове, които след това идват по мейла като JPEGs.

ABV.bg

Пощата на Гювеч, един от най-старите български портали, изглежда приятно със синьо-зеления си дизайн. Отскоро обемът му беше увеличен на 200 MB за писма и 200 MB за съхранение на файлове, които могат да се споделят между потребителите. Екранът за изпращане на съобщения поддържа HTML – писане с различни цветове и шрифтове. Конвертирането на текста между кирилица и латиница също е полезна опция, особено ако използвате чужд компютър, на който няма инсталирана кирилица. За съжаление SMS-известяването на абонати на М-Тел, което дълго време беше безплатно, вече не е.

Ако използвате АБВ ICQ – българска версия на най-популярния IM-клиент, ще получавате и онлайн уведомяване за новите писма. Началният екран на ICQ-то е приятна изненада – освен реклами има кино и музикални новини, времето, търсачка, хороскоп, рингтонове за GSM и прочие.



Dir.bg

Безплатна поща на Dir.bg предлага 250 MB място, антивирус и антиспам. Има безплатно SMS-известяване. Докато четете пощата няма банери, но сървърът слага реклами на края на всяко съобщение, което изпращате. Поддържа се криптирана връзка, ако се притесняватe, че някой подслушва интернета ви.

FreePOPs

Безплатна програма, чрез която уебпощите стават достъпни през POP3-протокол и пощенски програми като Outlook Express. Ползата от нея е, че няма нужда да отваряш ръчно сайта на пощата, нито да гледаш банери. Инсталира се на всеки компютър с Windows.
Има я на *www.freePOPs.org*.

ТЕРМИНИ

Домейн – име на компютър, например на уебили мейлсървър. В мейл адреса това е името отдясно на @, например user@**domain.com**.
POP3 – Прост протокол за изтегляне на съобщения от сървър. Използва се от програми като Outlook Express за изтегляне на получените съобщения без да трябва да отваряш сайта на уебпощата.
IMAP – Усъвършенстван протокол за изтегляне на поща от мейлсървъра. Поддържа директории, четене без изтегляне на съобщенията, флагове и шифроване на връзката.
SMTP – Протокол за изпращане на съобщения. Използва се от мейлсървърите и програми като Outlook Express.

DATA.bg

Дата-та се оформи като последния и най-добър фрий-сървър. За да си направим поща там, трябва първо да се регистрираме за безплатно място и тогава да активираме пощата, като дадем валиден мейл адрес. Получава се малко като яйцето и кокошката. Срещу това получаваме 256 MB уеб поща с POP3-достъп, без особени екстри, но и без реклами. Има антиспам, но не и антивирус.

Orbitel вечна поща
www.orbitel.bg

Това не е съвсем безплатна услуга, защото, за да отвориш акаунт, трябва да си влязъл в интернет през Free Orbinet, но след това можеш да я използваш неограничено отвсякъде. Споменавам я заради най-големия избор от български домейни, в които можеш да си направиш поща: architect.bg, gamer.bg, audit.bg, hacker.bg, bofh.bg, ins.bg, boss.bg, lawyer.bg, consultant.bg, pharma.bg, dentist.bg, press.bg, designer.bg, realtor.bg, developer.bg, reklama.bg, doctor.bg, tourism.bg, engineer.bg, trading.bg, finance.bg и vip.bg.

Има всички екстри на платените пощи – антивирус, антиспам и денонощен телефон за поддръжка. Забележителна е и пълната липса на реклами.

Платени пощи

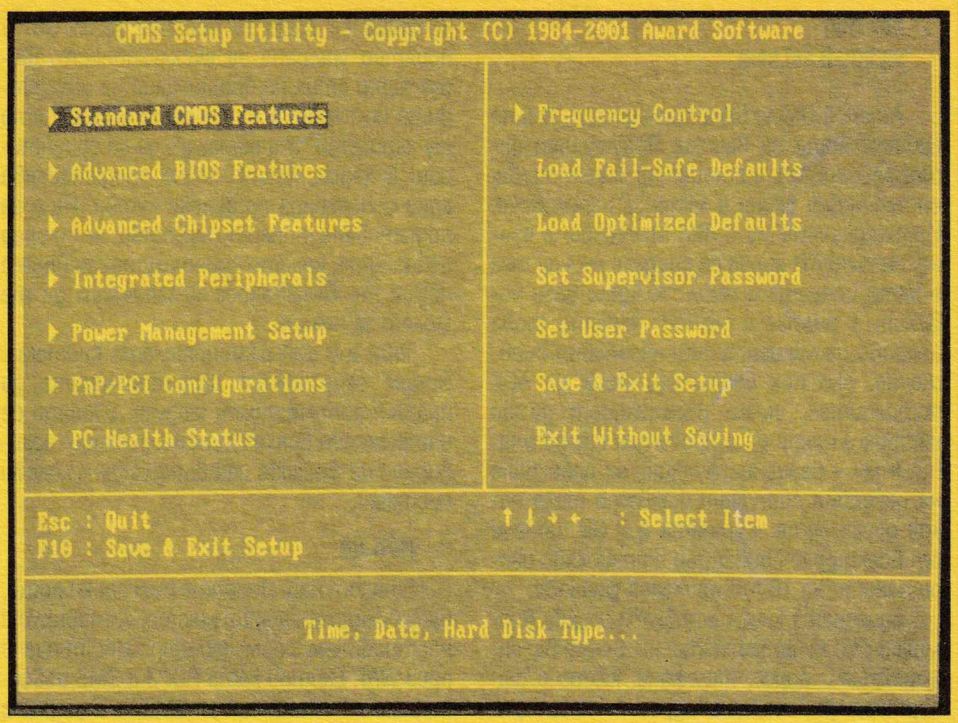
Защо да плащаме за free-то? Няма причина, освен ако не искате да получите нещо по-така, например собствен домейн като ivanov.com. При регистрирането на домейн получавате безплатна уебпоща, така че може да си направите адрес като ros@vuchev.com, а при желание и мейлове за цялата фамилия – mama@familia.com, sestrami@familia.com и прочие.

Росен Вучев

BIOS за начинаещи – I част

Основна входно-изходна система (Basic Input-Output System) биха държали да я наричат стратезите от времето на Правец-16, преди петнадесетина години, а нищо чудно да бяха наложили и съкращението ОВИС за допълнителен разкош. Но тъй като Правец-32 и Правец-64 не се състояха, ние ще продължим да използваме международния никнейм (поредна ужасяваща чуждица) – BIOS. Има нещо благозвучно в думата BIOS, индивидуалност някаква – като собствено име е и затова се запомня лесно. Зад четирите букви се крие много важен набор от системни програми и настройки, записани в чип, който е монтиран на дънната платка. Неговата функция е да осигурява интерфейс за връзка между хардуера и операционната система на компютъра.

BIOS-ът е основен компонент във всеки компютър. Ако не е настроен правилно, това може да доведе до сериозни проблеми с производителността и дори до неизползваемост на машината. Всяка дънна платка от различен производител има и различно реализиран BIOS. Тук ще разгледаме платката Asus A7N8X-E. Нейният BIOS е типичен за дъната на ASUS. А общите понятия могат да бъдат пренесени и към дъна от други производители.



Нека разгледаме основните страници на BIOS-а на ASUS, без да се задълбочаваме над очевидните и в малко повече детайл на по-специфичните.

Main Options (основни настройки)

Тук се настройва системното време – дата и час. А под него е менюто за твърдите дискове. Обикновено при стартиране компютърът провежда процедура по опознаване на дисковете, с цел да се отразят евентуални промени в конфигурацията. Но ако нямате навика често да местите дискове, в това меню можете твърдо да зададете параметрите на вашите дискове. Така ще си спестите малко време от стартовата процедура на компютъра.

В повечето случаи е достатъчно да изберете устройството и да натиснете Enter. Дискът ще бъде разпознат. Запишете откритите стойности за полетата Cylinders, Heads, Sectors и LBA. В някои BIOS-и има и опции за Block Mode и 32-Bit Transfer Mode. Променете типа на устройството от AUTO на USER и въведете записаните данни. В повечето съвременни компютри ще е по-добре да включите LBA, Block Mode и 32-bit Transfer Mode, дори и някоя от тях да не е била стартирана при автоматичното разпознаване.

Ако на някоя от четирите възможни позиции няма диск, трябва да изберете NONE. В противен случай компютърът ще продължава с опитите за разпознаване и ще губи време при стартиране.

Advanced Features (разширени настройки)

Оттук също можете да намалите времето за стартиране на компютъра. Както и да го доведете до състояние, от което да не може да тръгне повече. Така че, внимавайте!

Boot Virus Detection: Enabled. Вирусите в boot сектора вече са рядкост, но чрез тази опция можете да се предпазите от проблеми при стартиране от заразена дискета или CD-ROM.

CPU Level 1 Cache: Безусловно Enabled. Това е вътрешната кеш-памет на процесора. Ако го спрете, бързо ще разберете за какво говоря.

CPU Level 2 Cache: Пак Enabled. Кеш памет от второ ниво. По-бавна е от Level 1 Cache, но е с по-голям обем. Мотиви да бъде Enabled са същите като при Level 1 Cache.

Quick Power On Self Test: Enabled. С това ще пропуснете процедурата по "преброяване" на паметта, която е доста повърхностна и дори наистина да имате проблем, тя едва ли ще го открие. За целта си има специални диагностични програми, които понякога трябва да работят поне час за успешен резултат.

При някои системи следващите настройки може да са в отделна секция.

First, Second и Third Boot Device: Тук можете да определяте реда, в който се претърсват отделните устройства за намиране на операционна система.

Boot Other Device: Оставете го на Disabled, освен ако имате намерение да стартирате компютъра си от мрежата или от SCSI карта.

Boot Up Floppy Seek: Disabled. Само губи време и ще вдига шум.

Boot Up NumLock Status: По предпочитание – управлява началното състояние на NumLock на клавиатурата.

Gate A20 Option: FAST. С Windows XP тази опция става излишна, но все пак не пречи да се остави, тъй като други операционни системи и по-стари версии на Windows все още я ползват. Има смисъл да е на NORMAL, само ако ползвате DOS (в което се съмнявам).

Typematic Rate Setting. Настройка, определяща след колко време, при задържан клавиш, започва повторението на символа и с каква скорост се повтаря.

APIC Mode: Оставете Enabled. Това е контролерът на програмируемите прекъсвания (Advanced Programmable Interrupt Controller), който е важен за многопроцесорната работа, осигурява наличие на повече прекъсвания (IRQ) и тяхната по-бърза обработка. Всичкото това е необходимо за съвместната работа на различни хардуерни устройства.

OS/2 Onboard Memory > 64M: Disabled. Има смисъл само за потребители на старата OS/2 операционна система на IBM.

Full Screen LOGO Show. Настройка за вашето предпочитание дали след включване на захранването да виждате графич-

но лого на производителя или информация за процеса на стартиране, като памет, разпознати дисковете, разпределение на прекъсванията и други.

Следващите настройки могат да бъдат използвани за овърклокване на процесора, т.е. изцеждане на допълнителна производителност за сметка на оставените от производителя резерви. За разлика от по-старите времена, в съвременните компютри печалбата от тази процедура е пренебрежимо малка. За сметка на това можете да доведете компютъра си до нестабилно, или напълно неработоспособно състояние и – което е най-жалкото – да изгубите гаранцията върху процесора си. Така че, най-общо, препоръчваме да оставите параметрите, посочени от производителя.

CPU External Freq. (MHz): Това е външната честота, по която се синхронизира процесорът.

CPU Frequency Multiple Setting: AUTO. Множител, по който се умножава CPU External Freq, за да се получи истинската работна честота на процесора.

CPU Frequency Multiple – ако горното не е AUTO, тук ще можете да зададете собствена стойност за множителя.

Любопитен факт е, че пресметната по този начин, честотата на AMD Athlon 2600 излиза равна на 2.133 GHz. Причината е, че този процесор наистина работи на такава честота, а не на 2.6 GHz. След проведени тестове (не само от AMD, но и от трети независими страни), производителността на Athlon на 2.133 GHz се е оказала съизмерима с тази на Intel на 2.6 GHz, а понякога дори и превъзхождаща. Но тъй като купувачите не могат да си направят собствени тестове (а и рядко четат техническите публикации по темата), от AMD са предприели този маркетингов трик и са дали на своя 2.133 GHz процесор името AMD Athlon 2600.

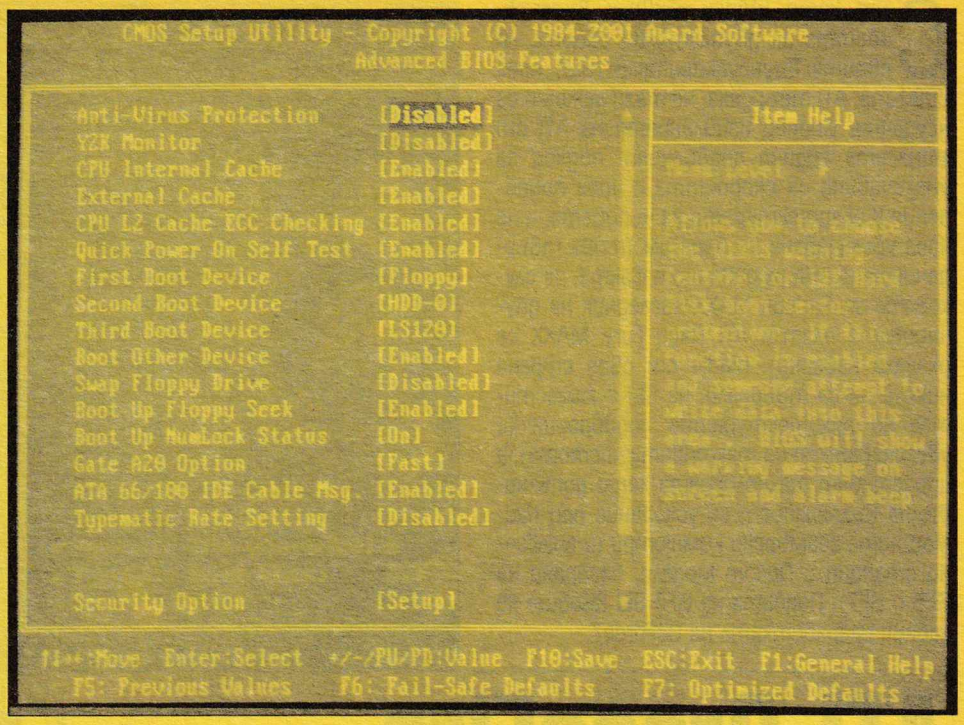
Разделянето на честотата на външна честота и множител е необходимо, защото процесорът работи много по-бързо от повечето устройства в компютъра. Ако честотата, с която общува с дънната платка, е 133.33 MHz (наричана скорост на Front Side Bus – FSB), разликата до 2.133 е 16 пъти, така че множителят е 16.

System Performance: Оставете на Optimal.

CPU Interface: Също Optimal.

Memory Frequency: Изберете By SPD. Новите памети имат вграден идентификационен чип – Serial Presence Detect (SPD) – който докладва на BIOS за размера, скоростта, волтажа и др. параметри на инсталираната памет. Възможно е и те да бъдат малко "овърклокнати", но последиците не винаги са приятни.

Memory Timings: Optimal. Тук няма какво да правите ръчно. Можете да променяте стойностите, ако имате проблеми с паметта.



FSB Spread Spectrum: Оставете Disabled. В Европейския съюз се изисква тази опция, за да бъдат удовлетворени специални тестове за електромагнитна интерференция, наречени EMI-тестове. Когато я включите, FSB честотата започва да се мени, непрекъснато, но с малка стойност. Ако искате да се наслаждавате преждевременно на усещането за ЕС, цената може да е проблеми с Интернет връзката ви и с всеобщата стабилност на компютъра. Особено ако сте повдигнали малко и параметрите на процесора.

AGP Spread Spectrum: Пак Disabled. Същото като предишното, но се отнася до графичния AGP интерфейс.

CPU VCore Setting: AUTO.

CPU VCore: Това е напрежението, подавано на процесора. Най-добре е да го оставите на стойността, посочена от производителя. При овърклокване ще трябва малко да го увеличите. Оттук идват и основните рискове за процесора, тъй като повишеният волтаж води и до по-високи работни температури.

Graphics Aperture Size: 64MB или 128MB. С тази опция се задава размерът на адресното пространство, заделено за видео системата за обръщения към AGP паметта. Независимо от истинската големина на видео паметта, се препоръчва използването на 64 MB или 128 MB, така че картата едновременно да работи оптимално и при необходимост да се използва системна памет за временно съхранение на текстури и други графични обекти, и същевременно размерът на таблицата за релокация на графичната памет (GART таблица) да остане разумно ограничен.

AGP Frequency: AUTO. Тактова честота на графичната шина.

System BIOS Cacheable: Противно на първоначалния импулс – Disabled. Сигурно си мислите, че всяко кеширане има положителен ефект. Но тук грешите. Тази опция може да доведе до проблеми и нестабилност, когато програми се опитват да пишат в адресите на BIOS. Подходящо за използване само под DOS.

Video RAM Cacheable: Пак Disabled. Няма нужда да пълните L2 кеша на процесора с тази информация. Той и без това е ограничен по размер, а Windows е достатъчно умен, за да я пази в оперативната памет. Полезна е отново само за любителите на DOS.

DDR Reference Voltage. Това е напрежението, с което работи паметта на компютъра ви. Лоша идея е да слагате стойност, различна от посочената от производителя.

AGP VDDQ Voltage. Казано накратко – напрежението на видео контролера ви.

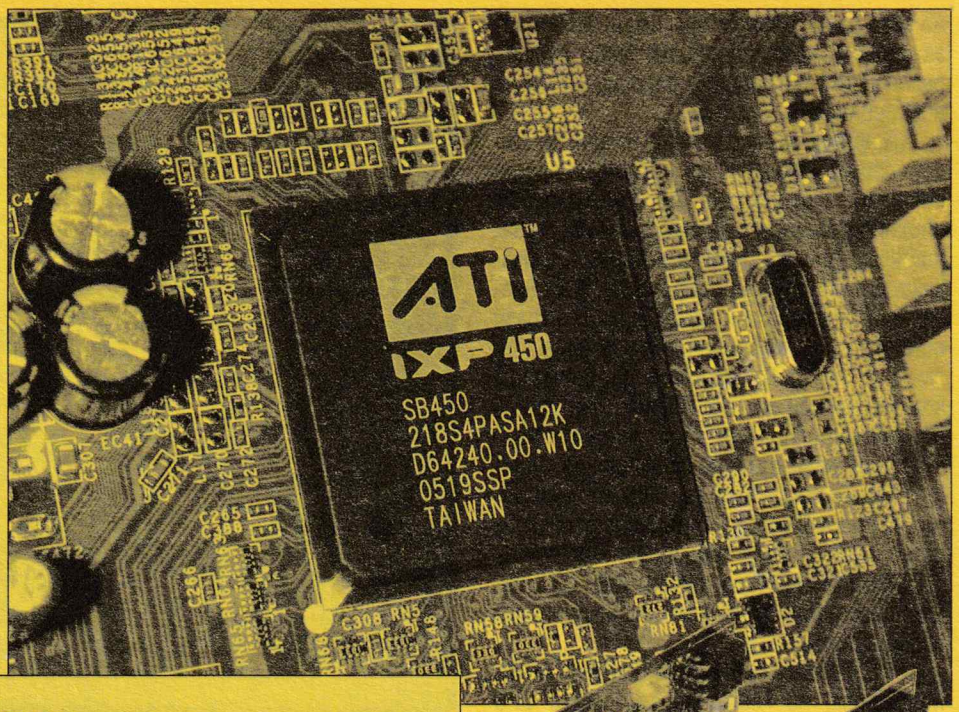
AGP 8X Support: Разрешете го, ако видео картата ви поддържа 8X AGP скорости. За да се възползвате максимално от тази екстра, трябва да имате инсталиран и оптимизиран за целта драйвер от производителя.

AGP Fast Write Capability: Най-добре да е Enabled. Позволява AGP устройството на пропуска оперативната памет като междинно звено при комуникация с чипсета. Може да ускори производителността ви до 10 процента. Но при някои игри и PCI видео карти може да има проблеми. Ако това се случи, опитайте да я забраните. Иначе – оставете я включена.

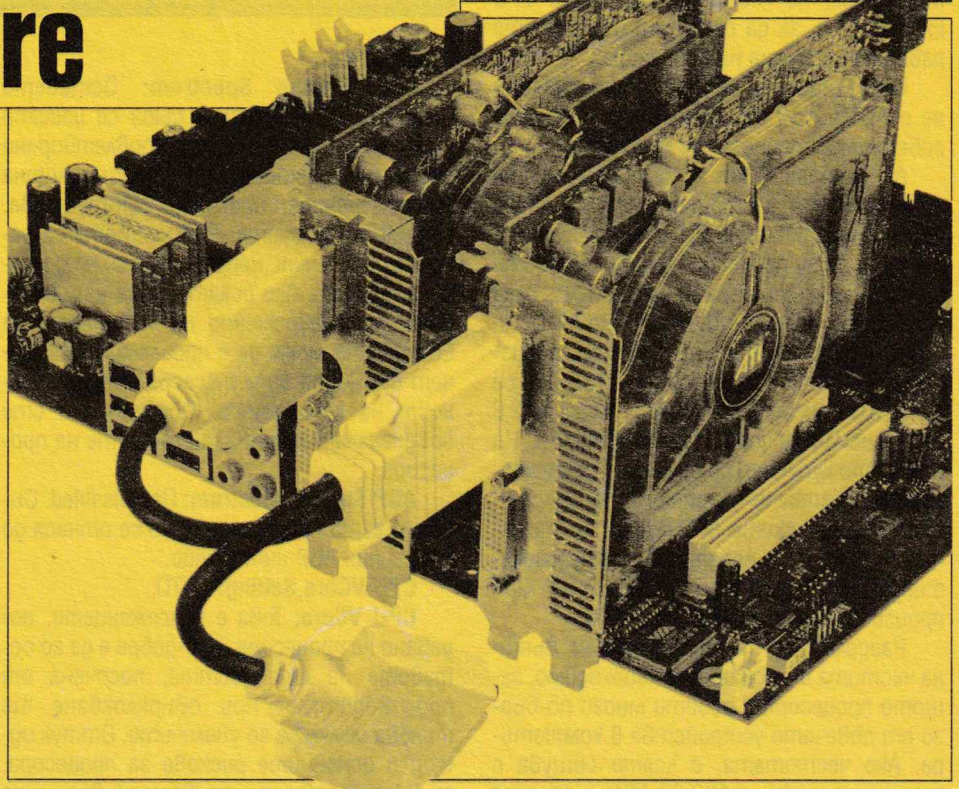
Подробно описание на опциите в Integrated Peripherals очаквайте в следващия брой.

Иван Дончев
(по материали от Tom's Hardware)

След като nVidia обявиха възможността за двуплаткова работа на своите видеоускорители (SLI) през 2004-та, ATI твърдяха, че тези режими са неудачни. Според изявленията на ATI от миналата година правилният подход за увеличаване на скоростта е чрез подобрения в архитектурата на чиповете, а не чрез увеличаване на броя им (това твърдение се потвърждава и от факта, че слуховете за Radeon MAXX наследник на двучиповата платка ATI Rage Fury MAXX се оказаха неверни). nVidia от своя страна никога не са твърдяли, че SLI е заместител на архитектурните подобрения (и увеличаването на тактовата честота), а представят технологията като допълнителна възможност за ускорение при наймощните геймърски компютри (и графични станции с Quadro модели, базирани на GF6 и GF7). Появата на GF6 SLI въобще не забави разработката на GeForce7.



ATI CrossFire



ATI промениха мнението си, след като стана ясно, че потребителите са харесали SLI и те си купуват по две Geforce6800 платки (поне по-платежоспособните). В края на месец май тази година ATI обявиха, че и те имат двуплатково решение – CrossFire (видеоплатки и чипсети за дънни платки). Някои от първоначално обявените възможности на CrossFire бяха уникални и на пръв поглед това решение изглеждаше доста по-гъвкаво от nVidia SLI. За съжаление оттогава минаха четири месеца, а CrossFire продуктите все още не се продават никъде. Междувременно nVidia не стояха със скръстени ръце и версия след версия подобряваха SLI поддържката в своите ForceWare драйвери. По този начин много от обявените предимства на CrossFire станаха възможни и при SLI.

Видеоплатки Crossfire Master

Двуплатковата работа не е била предвидена отначало в Radeon X8xx чиповете. Затова при ATI CrossFire не се използват две еднакви платки (както при nVidia SLI), а един обикновен Radeon (той да е от X800 и X850 моделите – X800/XL/XT/Platinum, X850Pro/XT и т.н.), към който се добавя съответната "CrossFire Master" Radeon платка (X800 или X850). X800 CF Master работи на честотите на X800XL (400MHz GPU, 500MHz памет), а X850 CF Master работи на честотите на X850XT (520MHz GPU, 540MHz памет). Master платките имат по 16 пикселни конвейера, но могат да работят заедно с обикновени Radeon платки с по-малко конвейери (например X850Pro с 12) – това става като Master платката изключва една част от своите (т.е. не се използва пълният й потенциал). Въпреки че Master платките са съвместими и с Radeon модели, работещи на по-голяма тактова честота (напр. X850XT Platinum – 540MHz GPU, 590MHz памет), това става като по-бързата платка намали честотите си (отново не се използва пълният потенциал). При nVidia SLI нещата са организирани по друг начин – ForceWare драйверите след версия 81.26 поддържат съвместна работа на платки от различни производители (също като CrossFire) като честотите им могат да останат различни (независимо дали защото фабрично са заложени така или защото всяка платка се overclock-ва ръчно до различна честота). Тъй като GF6/7 чиповете са с вградена поддръжка на SLI, при тях не се използват специални Master платки и съответно не се налага изключването на конвейери – SLI засега работи само между две платки с еднакви (като архитектура, но могат да са с различни честоти) чипове: 2xGF6800U, 2xGF 7800GT и т.н.

Radeon Master платката се свързва с обикновения Radeon чрез външен кабел между DVI изхода на Radeon-а и специалния DMS куплунг на Master платката. Връзката е цифрова и затова няма влошаване на качеството (за разлика от първите 3D ускорители Voodoo/2). На свързващия кабел има и един трети конектор (DVI или VGA; сигналът му се подава през DMS от

Master-а), към който се включва монитор-ът. Вторият изход на Radeon-а (TV-Out, VGA или DVI) и вторият изход на Master-а също могат да се използват, но като отделни изходи без CrossFire ускорение (достъпно само от DMS порта).

Всички CrossFire функции се реализират чрез няколко чипа, свързани към DMS куплунга – TMDS приемник (за DVI сигнала от обикновения Radeon), Xilinx Spartan FPGA (програмируем чип, наречен от ATI "Composition Engine" – тук се извършва CrossFire обработката на изображенията, получени от двете Radeon GPU-та; някои мостри дори имат изведен куплунг за вкарване на „програма"), Flash ROM (запаметява „програмата" за FPGA) и RAMDAC/TMDS предаватели (за CrossFire мониторния изход, съответно VGA или DVI в зависимост от кабела). PCI Express шината се използва в много редки случаи за достъп до общи данни в системната памет (за разлика от nVidia SLI, където PCIe може дори да замени „топлата връзка" между платките – SLI мостът еквивалент на DVI-DMS кабела при ATI). Като цяло решението на ATI е по-скъпо (множество допълнителни елементи) и има някои недостатъци спрямо вградената поддръжка на nVidia. Предимство на CrossFire връзката е това, че разстоянието между PCIe слотовете е без значение (външен гъвкав кабел), но производителите на дъна така или иначе предоставят SLI мостове с подходящата дължина, тък и SLI може да работи и без специална връзка (освен PCIe, която си я има винаги) – разбира се, с малко по-ниска производителност за върховите модели в този случай. Вътрешната връзка на SLI (или липсата на такава) също така е по-елегантна от кабела на CF (въобще не се забелязва). Основният недостатък на CrossFire се дължи на това, че поради ограничения на FPGA/DVI компонентите не се поддържат режими над 1600x1200@60Hz. Това е жалко, тъй като мощността на CrossFire (и SLI) се проявява именно при големи натоварвания, тъй като 60Hz са недостатъчни за CRT мониторите и тъй като може да се очаква купувачите на CrossFire да притежават големи монитори (>21"). За сравнение при SLI изходният видеосигнал не е ограничен от нищо – каквото поддържа съответната Geforce платка, това се поддържа и в SLI режим (например 2048x1536; Dual-DVI връзка за 30" TFT монитори; дори HDTV телевизори при ForceWare 81.26).

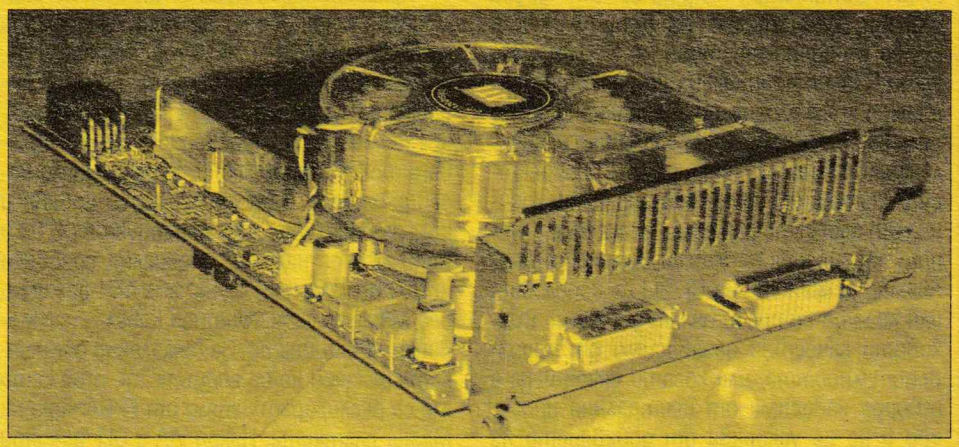
Засега ATI са обявили, че ще продават X850 Master с 256MB памет за 350$ и X800 Master с 256MB памет за 300$. Някои от партньорите (Sapphire, HIS и др.) може би ще пуснат и X800 Master 128MB модели с цена около 250$ (малко вероятно като имаме предвид колко се забавянето и недостатъците на CrossFire – пазарът за такива платки ще е минимален). Master платките ще бъдат с по един DMS/CF и един DVI изход, но теоретично могат да се направят и модели, които имат и TV-Out и/или VGA вместо DVI.

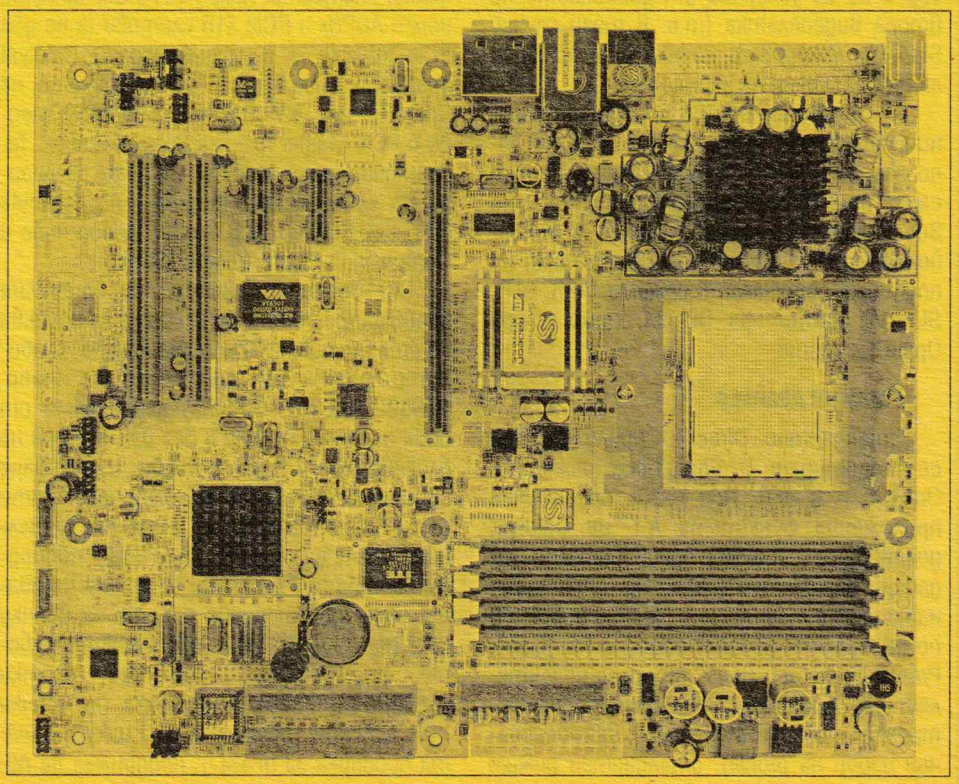
Производителността на CrossFire с X850XT е подобна на SLI с GF6800Ultra, но и двата варианта използват вече остарели чипове. От друга страна, цената на SLI GF7800GT е близка до CF X850XT, но освен по-новите технологии (HDR – High Dynamic Range, DX9c/SM3.0, OpenGL2.0 и др.) Geforce7 има и други предимства – GF7800GT работи малко по-бързо, консумира по-малко енергия и съответно използва по-тиха охладителна система от X850XT.

Според ATI драйверите не поставят ограничения за това при кои чипсети може да се активира CrossFire (nVidia SLI засега е изкуствено ограничено до nForce4 SLI) – дори споменават i955X като възможна платформа и изтъкват, че единственото изискване е дънната платка да има поне два PCIe слота, в които да се сложат видеоплатките. На практика обаче CF мострите работят единствено с CrossFire версиите на ATI Xpress200 чипсета. Най-вероятно това се дължи на малки несъвместимости, които ще бъдат отстранени в бъдещите версии на BIOS-ите и драйверите.

CrossFire режими

CF поддържа четири различни режима на работа: Alternate Frame Rendering, "Scissor" (ножица), "Super Tiling" и "Super Anti-Aliasing". AFR и Scissor отговарят на еквивалентните режими при nVidia SLI: AFR и SFR (Split Frame Rendering). При AFR платките се редуват при обработката на кадрите (четни – платка 1, нечетни – платка 2) – при този режим се извлича максимално увеличение на скоростта, но не е подходящ в случаите, когато резултатът от първия кадър се използва при изчисленията на втория. При SFR картината се разделя на две части (които са с различен размер, например 30%/70%, но поради различното съдържание – изискват еднакво натоварване на изчислителните ресурси). Всяка част се обработва от една от двете платки (недостатък е това, че геометричната обработка се извършва върху цялата картина и при





двете – т.е. този етап от работата се извършва два пъти). Super Tiling засега не се поддържа от nVidia. Този режим е подобен на SFR, но, вместо да се разделя картината на две, при него тя се разделя на множество зони (като шахматна дъска) като всяка платка обработва половината от тях. Според ATI SuperTiling разпределя натоварването по-равномерно от SFR/Scissor. Последният SuperAA режим представлява двуплаткова модификация на Anti-Aliasing (изглаждане на ръбовете) функциите на ATI – предоставят се четири режима: 8x, 10x, 12x, 14x. SuperAA 14x означава, че всеки от чиповете изпълнява максималния поддържан 6x FSAA режим (2x6=12) с леко отместване (отговарящо на 2x според ATI) на еталонните точки и след това в Master платката (Composition Engine) изображенията се комбинират. nVidia също предоставя SLI AA режими – SLI 8x (двете платки изпълняват 4x FSAA) и SLI 16x (двете платки изпълняват 8xS FSAA). SuperAA14x намалява скоростта повече от SLI16x, тъй като използва ограничените ресурси на FPGA Composition Engine-а. От друга страна, качеството на SuperAA 14x е малко по-добро от това на SLI16x, тъй като Radeon притежава по-развита Anti-Aliasing технология по принцип, но като цяло над 8x/10x разликите стават незабележими. Geforce7 поддържат TransperancyAA (специално за изглаждане на прозрачни детайли като оградна мрежа и др.), чиито подобрения се забелязват ясно. Anti-Aliasing режимите на CF/SLI се използват или когато потребителят държи на върховото качество независимо от производителността, или когато някоя игра е твърде зависима от централния процесор и не се ускорява от добавянето на втора видеоплатка (т.е. в този случай SLI/CF не ускоряват, но поне се използват за разкрасяване на картината).

За съжаление при CF има доста ограничения за това кой режим може да се използва – SuperAA и SuperTiling работят само при DirectX приложения (отделно SuperTiling е възможен само с 16-конвейерни чипове). SLI не няма SuperTiling, но поддържа останалите режими (AFR, SFR, SLI AA) както при DirectX, така и при OpenGL игрите.

CrossFire драйвер

Стандартно Direct3D приложенията се стартират в SuperTiling режим, а OpenGL – в SFR. При някои специфични приложения функцията A.I. на Catalyst драйверите използва предварително зададени параметри (напр. ако стартираната игра е тествана и работи добре и в по-бързия AFR режим) подобно на "Game Profiles" при SLI. При Catalyst потребителят има ограничени възможности за настройка – избира между A.I. (автоматичен избор на profile), стандартен режим (SuperTiling или SFR в зависимост от играта), SuperAA и изключване на CF. При nVidia (в по-новите версии на ForceWare) потребителят може ръчно да зададе всеки един SLI режим и може да създава свои собствени Game Profiles (макар че това е трудоемък процес). ForceWare 81.26 и CF Catalyst поддържат включване/изключване на SLI/CF и промяна на режима без рестартиране на компютъра. За разлика от CF при SLI потребителят може да провери къде точно минава разделителната линия на SFR, nVidia предоставят списък с игри и режим, в който драйверът ги стартира по подразбиране и не на последно място обещават, че ще дадат възможност на разработчиците да създават игри, специално оптимизирани за SLI, които интелигентно си взаимодействат с драйвера и SLI параметрите. ATI, от своя страна, не са толкова ентусиазирани и единствено се грижат за това да няма несъвместимост между бъдещите приложения и CF.

Екстри за отключване

Архитектурно X850 и X800 не се различават съответно за притежателите на Radeon X800XT Platinum (и останалите, по-бързи от X800XL модели). Би било по-добре да използват X850 Master платки, но за момента драйверите не позволяват това. Composition Engine е изцяло независим блок и би могъл да се добави и към останалите Radeon продукти (X700 и т.н.) ако се наложи. Специални драйвери на ATI позволяват работа в AFR режим и без Master платка/външен кабел – използвайки PCIe шината. За съжаление останалите режими не се поддържат, тъй като те се реализират изцяло от FPGA чипа на Master платките. Някои VIA и ULi чипсети имат AGP8x и PCIe x16 слотове (а не два PCIe x8/x16) – с модифицирани Catalyst драйвери е възможно активирането на CrossFire при AGP Radeon X800/X850 заедно с PCIe Master платка/външен кабел. Теоретично няма проблем CF да се реализира на една платка (подобно на Gigabyte 3D1 – GF6600GT SLI) – два Radeon чипа и Composition Engine компонентите.

От бъдещите версии на ForceWare драйверите също има какво да се изисква по отношение на SLI поддръжката – работа с чипове от една фамилия (напр. GF6800Ultra с GF6800LE) независимо от броя на конвейерите и без изключване на блокове (или в краен случай с изключване на конвейерите в по-големия чип – като CF) – явно разликата в производителността не е фатална, щом 81.26 поддържа работа при различни честоти на двата чипа; двуплаткова работа за всички GPU-та (вкл. GF6200); двуплаткова работа със съвсем различни платки (GF6600+GF7800); поддръжка на всички PCIe чипсети (премахване на изкуствената проверка за nF4SLI); поддръжка на повече от две платки (поне за професионални ускорители Quadro) – наскоро Gigabyte показаха прототип на платка с 4 слота за видеоускорители (nForce чипсет); поддръжка на HDR заедно със SLI AA.

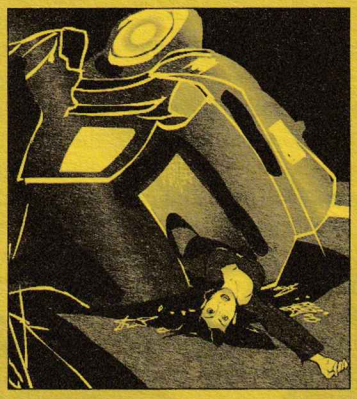
Среден и нисък клас

Междувременно ATI и nVidia пускат множество модификации на своите чипове, предвидени да запълнят различни ценови категории – GF6800XT е с параметри, идентични с тези на GF6800LE (8 PS, 4 VS, 325MHz GPU, 350MHz памет, ~170$), но се произвежда по 110nm технология (вместо 130nm); GF7 вече се предлага и за мобилни компютри – GeForce Go 7800 GTX (600MHz памет като настолната версия, но 400MHz GPU, което отговаря на настолните GF7800GT); в Catalyst 5.7 драйверите ATI активираха HyperMemory (използване на системната памет като допълнение към тази на видеоплатката) за почти всички Radeon платки (дори модели като 9500/9700 се възползват, независимо от това, че са на AGP шина) с 64MB или 128MB памет (адресират общо до 256MB) – производителността, както може да се очаква (AGP8x предоставя 2GB/s от паметта, но само 266MB/s в посока към нея), се покачва минимално (все пак и това е по-добре от нищо). ATI смятат да пуснат на пазара и три нови модела X800 (някои ще са достъпни само от избрани производители на платки) – X800GT (8 PS, 6 VS, 256-bit 256MB 495MHz памет, 475MHz GPU), X800GTO (X800GT с 12 PS) и X800GTO2 (преименуван X800XL – 16PS, 400MHz GPU). Информацията за GTO и GTO2 не е потвърдена официално.

Наличност

Месеци след обявяването CrossFire не се продава никъде по света за разлика от наскоро пуснатите Geforce7800, които веднага се появиха по магазините. Изглежда, че CF ще дойде на пазара горе-долу по едно и също време с графичния ускорител на ATI от следващо поколение (конкурент на Geforce7). При това положение почти няма смисъл да се купуват X800/X850 CF Master платки имайки предвид множеството ограничения. CF не е удачно решение и за upgrade на Radeon компютри – съвместимостта със старите дънни платки ще е проблематична. В това отношение SLI има по-добри позиции – подходящи дъна се продават отдавна, а по-новите драйвери поддържат двуплаткова работа и с по-евтини платки като GF6600LE. Въпреки всичко това трябва да признаем на ATI, че за кратко време, притиснати от обстоятелствата (nVidia), са успели да реализират CrossFire концепцията, използвайки нестандартни подходи като DVI връзка за предаване на данни и контролер, реализиран в FPGA чип.

Стоян Спахиев



The Time Traveller

Идеята за пътуване във времето е послужила като основа на не един или два романа и филма. Вероятно защото всеки от нас би желал да надникне пет хилядолетия назад или пък да види какво ще се случи с цивилизацията след 200 години. И след многобройните импровизации на тази тема, ето че и в българското уебпространство се появи не какво и да е

а интерактивен сериал

озаглавен The Time Traveller. Първоначалният замисъл на създателите от Атеху е да разчупят стереотипа, който се спазва при създаването на сайтовете по нашите земи и да поднесат на аудиторията нещо наистина различно. Добре пипната флаш анимация, интригуващ сюжет и близък до аудиторията език – това са общите характеристики на играта. Така че вложените средства и усилия си заслужават да бъдеш този, който пръв налага критерия за визия и форма на възприятие.

Интерактивността на The Time Traveller е предопределена от факта, че достъпът е посредством Интернет и потребителят не е просто пасивен зрител, а в ключови моменти от неговото решение зависи по-нататъшното развитие на сюжета. И тъй като става въпрос за поредица от случки, обособени в отделни серии, The Time Traveller всъщност спада към категорията на сериалите.

Слава богу, не на бразилските, по-скоро

мистика витае около Марто

и внезапно появилата се способност да пътува във времето – било то в земите на ацтеките, римляните, Средновековието или Америка от времето на Колумб. Събитията, в които неволно става главно действащо лице, са напълно достоверни и информация за тях е почерпена от енциклопедиите и историческите справочници. Така неусетно зрителят получава нови знания за съответната епоха, като сравнението с Discovery Channel в случая би било съвсем уместно.

Сторито почва от момента, в който Марто и Стефан отиват на рафтинг и попадат в замърсена с радиоактивни отпадъци зона. Лодката се преобръща и Марто е погълнат от токсичната вода. След което започват и странните му, подобни на съновидения преживявания, които, уви, са напълно реални – след срещата с чудовището от Жеводан целият е в дълбоки белези от ноктите на звяра. Сестрата на Стефан, тайно влюбена от години в него, решава да му помогне и така историята става все по-заплетена.

Освен това във всеки епизод се появяват въпроси с три възможни отговора. Правилният трупа IQ точки, които освен удовлетворението, че сме отгледали богата обща култура, биха могли да ни донесат и награди. И в случая дори многократното преиграване си струва, защото предметите си ги бива – два мобилни телефона Nokia (все пак М-Тел е спонсор на цялата инициатива), чек за 150 лева или раница на Billabong. Не знаех кой е богът на войната при ацтеките, но затова пък на разположение е google.com. Така покрай този въпрос понаучих и други неща за тази изчезнала цивилизация. Предполагам, че не съм единствената. Оказа се, че покрай форума на играта се е сформирал фен-клуб, който дори търси обратна връзка с Атеху и Нетинфо (подпомогнали разпространението ѝ). Има предложения за бъдещето на героите, за появата на нови действащи лица, което само по себе си е доказателство, че у нас има почва за интерактивни занимания.

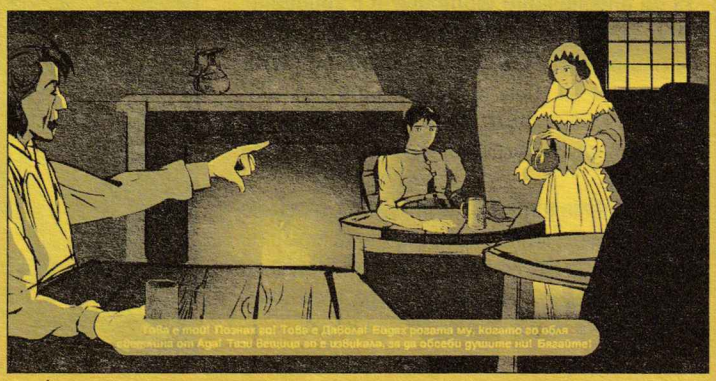
Поради трудоемкостта на изпълнението все още епизодите са само пет. Не е за пренебрегване фактът, че The Time Traveller е

изцяло на български

по нея работят трима дизайнери и музиката е изцяло авторска. Озвучаването е с гласовете на професионални актьори, като самите реплики са адекватни времето и мястото. Ще разпознаете в домоуправителката някоя от меко говорещите съседки, или таксиметърджията ще си припомни поне пет реални ситуации, в които самите вие сте изпадали. Не е за пренебрегване и фактът, че сериалът е носител на награда от тазгодишния уебфестивал и скоро ще участва в международни конкурси с английска версия.

Ако все още изпитвате скептицизъм, убедете се сами. www.thetimetravel.com

desi|re



CONSOLE CHEATS

Advance Wars: Dual Strike (Nintendo DS)

За да отключите Chakka: Изиграйте успешно мисия 26 при кампания Normal. Можете да го закупите от Hachi за 3500 точки.

За да отключите Advance Warpaper: Купете за 1 точка, когато Advance Wars 1 е поставена във вашата конзола.

За да отключите Advance Warpaper 2: Купете за 1 точка, когато Advance Wars 2 е поставена във вашата конзола.

За да отключите Hachi's Land: Купете за 1 точка, когато Advance Wars 1 е поставена във вашата конзола.

За да отключите карта за Lash's Land: Купете за 1 точка, когато Advance Wars 2 е поставена във вашата конзола.

За да отключите Nell's Land: Купете за 1 точка, когато Advance Wars 1 е поставена във вашата конзола.

За да отключите карта за Strum's Land: Купете за 1 точка, когато Advance Wars 2 е поставена във вашата конзола.

За да отключите мисия 11: След като вече играете мисия 10, превземете града на изток от HQ.

За да отключите мисия 14: По време на мисия 13 превземете града в североизточния ъгъл.

За да отключите Sasha: Изиграйте мисия 20 при кампания Normal с 1000 точки.

За да отключите Lash: Изиграйте мисия 26 при кампания Normal с 1000 точки.

За да получите достъп до различен тип костюм за офицери: След като вашите висши офицери достигнат ранг 10, закупете новите им екипи от магазина.

За да получите достъп до различен костюм: Трябва да достигнете ниво 10 (или по-високо) със CO. След това купете CO edit от Hachi и ще получите достъп до различния костюм в менюто CO edit.

За да получите достъп до Soundroom: Изиграйте успешно кампания Normal и си купете всичко възможно от Hachi.

За да отключите Wallpaper-и с героите: След като сте изиграли цяла кампания успешно веднъж, ще имате достъп до wallpaper-ите за трите Cos, които сте използвали най-много през тази кампания. Можете да ги селектирате чрез менюто Display.

За да отключите Oozium: Трябва успешно да изиграете мисия 22. След това можете да закупите Oozium от карти за битка за 1000 кредита. Сега можете да разгърнете Ooziums във вашите design карти.

За да отключите галерията: Веднъж трябва да изиграете кампания normal успешно. Сега можете да направите своята покупка при Hachi срещу 2000 точки.

За да отключите Von Bolt: Изиграйте успешно режим Hard кампания. Сега отново се отправете за покупки към магазина на Hachi.

За да отключите Hard Combat: Победете при режим Combat.

За да получите достъп до специална карта: Задръжте L и R докато селектирате режим Map Design.

За да отключите мисия 17: Трябва да се сдобиете с картата в мисия 16, Snowy Hunters. Огледайте се в най- югоизточния град, на малкия остров с кулата.

За да отключите Flak: Изиграйте мисия 26 при кампания Normal. Сега посетете магазина на Hachi и се пригответе да се разделите с 1000 точки.

За да отключите Grimm: Изиграйте мисия 20 при кампания Normal. Направете своята покупка при Hachi срещу 1000 точки.

За да отключите Sasha, Grimm и Javier: Изиграйте мисия 22: Crystal Calamity, за да получите достъп до COs Sasha, Grimm, и Javier в магазина.

За да отключите режим Brutal Combat: Трябва веднъж да се справите с играта при режим Hard Combat.

Съвети: Survival Level Up

За да успеете лесно да усъвършенствате героя си, изберете режим survival и опцията "turn". Ще преминете през основния курс с 11 карти. Тези обаче са доста полезни от картите "money" или "time". След успешното изиграване на курса ще се сдобиете с над 1000 точки опит и допълнителен бонус.

След като се справите с това, ще можете да преминете и през курса за шампиони, който на практика също включва тези 11 карти. За разлика от основния курс, ако сега решите да прекъснете по-рано, ще получите бонус точки за всички turns, оставени в шампионския курс. Ако успеете да достигнете до втората група карти с остатък от около 40 turns, можете да спечелите над 2000 точки опит и бонус. Тъй като картите са лесни, това е най-добрата ви възможност да се развиете бързо.

За лесен начин за повишаване на ранга

Започнете нова кампания и изиграйте първите две нива с Jake. Всеки път, когато завършите едно от тези нива, ще получавате по 300 точки опит. Продължавайте да започвате нови игри и да превъртате първите две нива с Jake, докато достигнете ниво 10 (или по-високо). Сега той ще запази съответното ниво, в който и да е друг режим.

Brothers in Arms: Earned in Blood (PS2)

За да отключите всички нива и награди: Създайте профил с името 2ndsquad.

PC CHEATS

SIMS 2: NIGHTLIFE

Виртуална кредитна карта:
От изглед Neighborhood селектирайте Household Lot или Family и изберете име. Натиснете [CTRL]+[SHIFT]+[C], за да получите достъп до командния ред. Ако например името, което сте избрали за семейство, е nightlife, трябва да напишете в командния ред familyfunds nightlife 100000. Това ще осигури на вашите симове 100 000 симолеона. Можете безнаказано да си добавяте нови суми като например въведете +5000 и т.н.

Кодове:
Въведете [CTRL]+[SHIFT]+[C] по време, за да ползвате следните кодове:

agesimscheat on/off – Добавяте опция за определяне на възрастта в меню Interaction
aspirationLevel 0–5 – Определяте Aspiration ниво (0=най-ниско)
aspirationPoints # – Добавяте # Aspiration точки
lockAspiration on/off – Запазвате статуса на Aspiration точките, така че да не се влошава повече
maxMotives – Получавате максимално удовлетворяване на всички нужди.
motiveDecay on/off – Включвате или изключвате възможността за засилване на нуждите
showHeadlines on/off – Правите „балоните" с мисли невидими.
kaChing – Увеличавате семейния бюджет с $1000
motherLode – Увеличавате семейния бюджет с $50000
aging on/off – Задействате или изключвате процеса на стареене

Забележка: Бъдете внимателни с малки или с главни букви пишете. Има значение.

ROME: TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

По време на игра натиснете [~]. Сега вече въведете някой от кодовете:

bestbuy – Единиците са с 10% по-евтини
jericho – Стените започват да поддават.
add_money # – Добавяте към хазната си дадена сума пари, която се равнява на #
add_population Y X – Добавя население. Показателят Y се равнява на името на населеното място, а X – на количеството на единиците.
auto_win attacker/defender – Нападателят или защитникът автоматично печелят следващата битка
amount exp/armour/weapon – Създавате единица в селектираното място или армия със зададените от вас характеристики
give_trait characternname traitname level – Дава на героя съответната характерна черта на избраното от вас ниво
process_cq settlement – Довежда до финал недовършените строежи в определеното от вас място.
list_traits – Виждате списък на всички характерни черти.
move_character Z X,Y – Придвижва героя до дадена позиция, когато Z е името на героя, а X и Y – координатите.
give_trait_points charactername traitname points – Дава точки за всяка характеристика на героя
force_diplomacy accept/decline/off – Принуждавате опонент да приеме ваше дипломатическо предложение
invulnerable_general charactername – Генералът ви е неуязвим в битка
date year – Променяте датата
kill_character charactername – Убива селектирания герой
season summer/winter – Променя сезона
capture_settlement settlementname – Завземате дадено място

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE

Отборни бонуси: Използвайте екип с въпросните герои, за да получите съответния допълнителен (g)ефект.
Age of Apocalypse (колкото и да е четирима герои с Age of Apocalypse скинове): +100% attack rating
Agile Warriors (Nightcrawler, Sunfire, Toad, Deadpool): +5% experience точки
Brotherhood of Evil (Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad): +5% experience точки
Bruiser Brigade (Juggernaut, Colossus, Wolverine, Rogue): Печелите по 20 енергия при всеки нокаут
Dark Past (Rogue, Deadpool, Gambnit, Wolverine): Нанесени са 5% щети на здравето
Double Date (Rogue, Gambit, Jean Grey Cyclops): Печелите по 20 здраве при всеки нокаут
Energy Corps (Gambit, Bishop, Cyclops, Iron Man): +5% щети
Family Affair (Magneto, Professor X, Scarlet Witch, Juggernaut): +5 регенерация на здравето
Femme Fatale (Storm, Scarlet Witch, Rogue, Jean Grey): Нанесени са 5% щети на здравето
Forces of Nature (Storm, Iceman, Sunfire, Magneto): +10 на всички показатели за издръжливост
Heavy Metal (Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto): +10 на всички показатели
New Avengers (Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine, Bishop): +15% максимум здраве
New X-Men (Nightclawler, Storm, Colossus, Wolverine, Sunfire, Bishop): +15% максимум здраве
Old School (Cyclops, Jean Grey, Iceman, Magneto, Toad, Professor X): +15% максимална енергия
Special Ops (Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit): +5% щети

Бонуси при успешно превъртане на играта:
Отключвате опция за трудността hard (врагове на ниво 50). Можете също да започнете нова игра с предишните си герои и experience нивото им в дадения момент.

За да играете като Deadpool:
Изиграйте играта успешно.

За да играете като професор Xavier:
Успешно превъртете всички мисии Danger Room.

Може би един от най-важните моменти в тази игра е личният ви избор. От него зависи ориентацията ви в света на Албион. Тази на добър герой, който помага на хората в беда, притежава перфектни обноски и голямо благородно сърце. Или тази на безчувствен, меркантилен килър, в чиято глава се върти единствено мисълта за шуртяща кръв и разплъокани вътрешности.

В този гайд ще се постарая да ви обясня какво трябва да правите, ако искате да станете тъмен герой с израснали на главата рога и какви действия трябва да предприемате, ако желаете да се превърнете в ангелоподобно, богопомазано същество. Освен това ще обърна внимание и на скритите сребърни ключове, които са ви нужни за отваряне на специалните сандъци, криещи различни предмети. И, разбира се, на начините, по които можем да отворим говорещите демонични врати, зад които се крият някои от легендарните оръжия.

Fable: The Lost Chapters

Рогат демон или крилато ангелче?

Това е въпросът, който ще ви измъчва в началото на играта. За да ви улесня при вземането на решение, ще ви разкрия някои тънкости относно насочеността на героя ви. Ако според вас убийствата представляват единственият начин да постигнете мир и разбирателство, а не ги практикувате за развлечение, значи ще трябва да поемете по пътя на добрия герой. За да сте такъв, изпълнявайте само куестовете, в които вършите добри дела и помагате на хората. Перчете се редовно с трофеите си. Обличайте дрехи, подхождащи на благородните ви обноски, и редовно подарявайте цветя и бонбони на девойките. Също така гледайте да не кръшкате много на жена си и внимавайте какви прически и татуировки си правите. Ако спазите всичко, което ви казах, ще бъдете един добър герой, над главата на който ще се рее ореолче, постоянно напомнящо за вашата доброта.

При положение че едва-едва сте изтърпели последния абзац и ви се повръща от добрини, трябва да изпълнявате колкото се може повече куестове в комбина с бандитите. Избивайте всичко по пътя си – търговци, пазители на реда, други разбойници и всякакви други живи твари, които срещнете. Също така не пропускайте да влезете в храма на Аво и да разлеете кръвта на молещите се вътре. Ако искате рогата на главата ви да са още по-ясно изразени, се оженете и заведете съпругата си в тъмния горски храм, където я принесете в жертва. Задължително не пропускайте да се оригвате и да изпускате газове в присъствието на селяни и никога не помагайте на хората в беда. Това са съветите, които мога да ви дам, за да станете истински тъмен рицар.

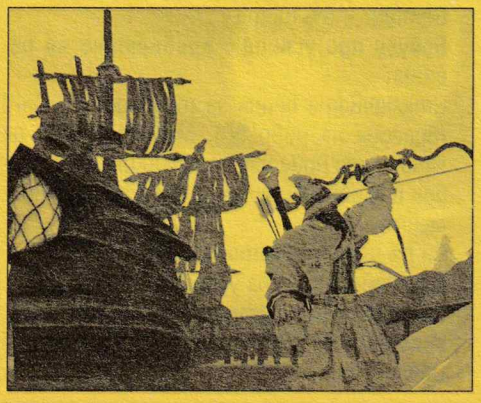
Сребърни ключове

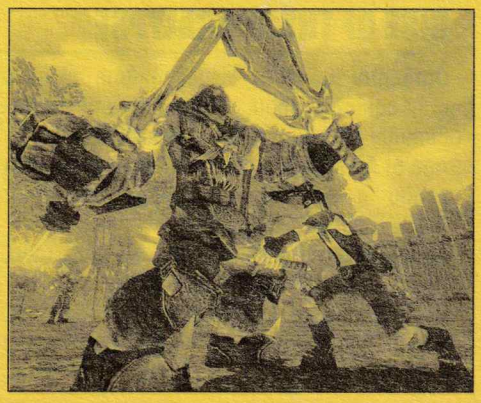
Колкото повече от тях откривате, толкова по-добре за вас и вашия герой. Благодарение на тях ще можете да отваряте сандъци, в които се крият полезни предмети и мощни оръжия. Така че не се бавете, а прочетете как и къде да откриете всичките тридесет на брой сребърни ключа.

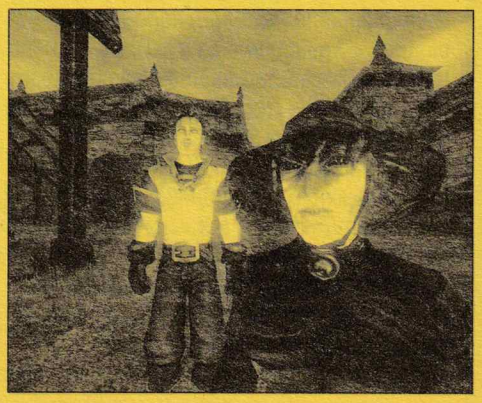
• Lookout Point – огледайте се около статуята, намираща се в центъра на местността и ще забележите храсти, които можете да съсечете. Направете го и пред вас ще се открие малка пътечка, в края на която се крие първият сребърен ключ.

• Bowerstone South – близо до кръчмата ще намерите магазина за дрехи. Качете се на втория етаж и погледнете надясно. Там ще видите малка тераса, в чийто край се намира вторият сребърен ключ.

• Bowerstone South – изпълнете куеста, който ще получите от учителя в местното школо, и ще получите поредния сребърен ключ. За целта ще трябва да съберете двадесет и пет определени книги, които да дарите на училището.







•Fisher Creek – замъкнете се зад постройките в северната част на местността и пуснете въдицата при вълничките.

•Fisher Creek – изпълнете куеста със съревнованието по риболов и ще получите сребърен ключ.

•Guild Woods – приближете се до водния басейн и се огледайте внимателно. Видите ли балончета, хвърлете въдицата и извадете поредния скъпоценен ключ.

•Greatwood Lake – погледнете картата на местността и в северния й край ще забележите лека отбивка, водеща до началото на счупен мост. Там се намира поредният ключ.

•Orchard Farm – отидете на кея, който се намира в горния край на картата, и заложете въдицата при вълничките.

•Rose Cottage – от лявата страна на къщата на старицата, изгубила сина си, има засадени цветя, които оформят кръг. Извадете лопатата, запрегнете ръкави и изровете ключа, който е заровен там.

•Hobbe Cave – ситуацията тук е подобна на тази с кръга от рози при миналия ключ. Разликата е, че този път ще търсите кръг от гъби, който ще намерите в близост до нимфата, пленила малкото момче, което старицата от Rose Cottage търсеше.

•Darkwood Lake – нахлуйте в областта и избийте всички противници. След това я обходете внимателно и се оглеждайте за продълговат, светъл камък с дупка в горната си част. След като го намерите, ви остава само да извадите лъка си и да запратите една стрела в отвора, зейнал в горната част на скалата.

•Ancient Cullis – отървете се от досадните противници, след което намерете мостчето, извадете въдицата и измъкнете от водата поредния сребърен ключ сред вълничките.

•Grey House – като минавате покрай говорещата врата, се загледайте във водата. Отново ще видите вълнички и мехурчета – извадете въдицата и хвърлете кукичката във водата.

•Oakvale – открийте гробището и се огледайте за висока статуя. Приближете се до нея и копайте, докато не извадите ключ.

•Oakvale – изпълнете куеста, в който трябва да разкарате призрака на мъртвия моряк, за да може да се проведе състезанието по ритане на кокошки. След което го спечелете.

•Twinblade's Camp – в южната част на областта има закътано местенце, в което ще намерите ковчеже, а срещу него – няколко бурета, които да счупите. Копайте между въпросното сандъче и буретата и ще откриете сребърен ключ.

•Witchwood Stones – срещу говорещата врата има малко езерце. Пуснете въдицата в него и попълнете колекцията си от сребърни ключове.

•Witchwood Lake – потърсете статуята, която е обвита в червена светлина и копайте точно пред нея.

•Knothole Glade – потърсете двете къщи в най-южната част на областта. Между тях има кръг от зелени растения. Използвайте лопатата.

•Windmill Hill – копайте в кръга от цветя, който се намира в близост до западната къща.

•Windmill Hill – развъртете лопатата в кръга от цветя, намиращ се в близост до вятърната мелница в източната част от областта.

•Headsman's Hill – използвайте въдицата си в езерцето, където има вълнички. Правете всичко това по време на куеста Mayor's Invitation.

•Bowerstone Manor – претърсете леглото на лейди Грей.

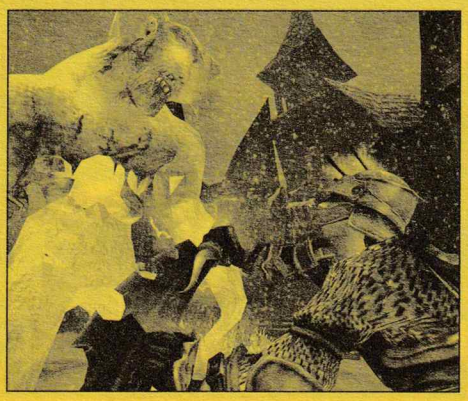
•Lychfield Graveyard – хвърлете въдицата в езерцето, намиращо се до къщата на гробаря.

•Lychfield Graveyard – претърсете гроба на Катu Стътър.

•Lychfield Graveyard – претърсете внимателно средната крипта. Там се крие поредният сребърен ключ.

•Cliffside Path – копайте по средата на кръга от гъби, намиращ се в северния край на областта.

•Hook Coast – претърсете в кабинета, намиращ се във фара.



•The Lost Bay – копайте в гроба на Bayhouse Keepers, разположен близо до западния бряг.

•Necropolis – половете риба в близост до последната говореща врата и намерете тридесетия сребърен ключ.

Демоничните говорещи врати

се разделят на два вида. Едните са обвързани с определени куестове, а другите просто крият богатства и ценни предмети. Смятам, че първите са от по-голямо значение. Затова ще започна с тях.

•Witchwood Stones – щом пристигнете в местността, говорете с вратата и след това отидете при каменните блокове, намиращи се в северозападната част на областта. Ударете ги в следната последователност – H, I, T, S – и вратата ще се отвори.

•Headsman's Hill – ще можете да отворите тази демоничната врата, при положение че решите да се ожените за лейди Грей.

•Lychfield Graveyard – ако искате да разберете какво има зад тази врата, трябва да съберете частите от бронята на Ностро, скрити в тази област. За целта ще ви се наложи да копаете, хвърляте въдица и търсите много усилено.

•Lookout Point – една от последните "задължителни" демонични врати. Ще може да минете през нея едва тогава, когато победите Джак (и вземете меча Avo's Tear). Това е единственото условие.

Дотук ставаше въпрос за демонични врати, обвързани с куестове. Дали ще искате да отворите следващите, зависи само от вас. Имайте предвид обаче, че зад повечето от тях се крият могъщи предмети.

•Heroes' Guild – това е първата врата, която ще срещнете във вашето приключение. За да я отворите, използвайте лампата, която носите със себе си.

•Greatwood Gorge – ако сте достатъчно големи гадове, няма да имате проблем с отварянето на тази врата. Но ако сте добрички, трябва или да извършите брутално убийство пред нея, или просто да изядете десет хрупкави пилета, което също се води за зло дело.

•Greatwood Caves – за да попаднете зад тази врата, трябва вашето combat multiplier умение да е на достатъчно високо ниво (14+), така че се захващайте на работа.

•Darkwood Marshes – за да склоните вратата да се отвори, ще ви се наложи да се преборите с охраната ѝ, която се състои от дребни, но кръвожадни пазители.

•Barrow Fields – единственото условие, което трябва да изпълните, е да напълнеете. Купете много бири, бутчета и други калорични храни и натъпчете героя си до откат.

•Knothole Glade – за да минете през тази врата, трябва да сте достатъчно опитни стрелци и да я фраснете със стрела в мутрата.

•Grey House – за да отворите вратата, трябва да сте сключили брак с лейди Грей. Ако имате такъв, тя ще помоли вратата да се отвори и всичко ще е ОК.

•Rose Cottage – тази врата се чувства адски самотна и иска някой да я обича. Един ваш мил жест от сорта на малък подарък (роза, парфюм) ще свърши перфектна работа.

•Abandoned Road – за да отворите тази врата, трябва да притежавате пълните комплекти Bright Plate Armor, Dark Will Armor и Bandit Armor. Облечете ги в същата последователност и говорете с вратата всеки път, когато се пременяте. Накрая тя ще се отвори.

•Darkwood Bordello – в тази врата можете да влезете, само ако сте имали повече от десет полови контакта – в противен случай тя ще ви нарече неопитен и ще ви се изсмее в лицето. Ако не сте толкова оборотен, не се притеснявайте, защото точно до нея се намира публичният дом, където срещу определено заплащане ще поправите проблема с вашата частична или пълна "девственост".

•Necropolis – за да влезете в последната демонична врата, ще трябва да се сбогувате с всичките си сребърни ключове, защото тя е изключително натъжена от факта, че е врата, а не сребърно ковчеже, каквото винаги е искала да бъде.

Легендарните оръжия

в компютърната версия на Fable са дванадесет на брой. Поради голямото количество информация, която искам да ви предам относно играта, ще се наложи да ви кажа само няколко думи за тях. Някои се намират зад демоничните врати, а останалите са разпръснати из света на Алвион и съм сигурен, че ще ги откриете без проблем в процеса на игра. Ако пък решите да убиете сестра си в края на основната кампания, ще получите още едно от тях – Swords of Aeons.

Докато все още сме на тази тема, искам да ви светна и за едно доста нестандартно оръжие – тиган. Да, точно така – истински кухненски тиган за пържене. Ще го откриете тогава, когато намерите шест скрити хартийки – treasure clues.

1. Получавате я от благодарната сестра в края на куеста Bounty Hunter, който е второстепенен и се получава в гилдията, преди да спасите Scarlet Robe.

2. Изпълнете куеста The Lost Trader – той е второстепенен, получава се също в гилдията.

3. Отстранете всички наемни убийци, които искат да ви отмъстят затова, че сте убили Twinblade. Ще ви нападнат пред Knothole Glade, в средата на Prison Path, край магическия камък в Witchwood Cullis Gate, при мелницата в Windmill Hill и накрая – в Hook Coast.

4. Спечелете състезанието по стрелба с лък в Knothole Glade.

5. Отворете сандъка в Orchard Farm.

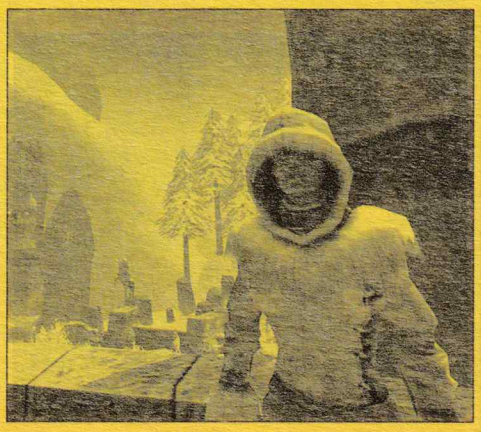
6. Копайте зад мелницата в Windmill Hill.

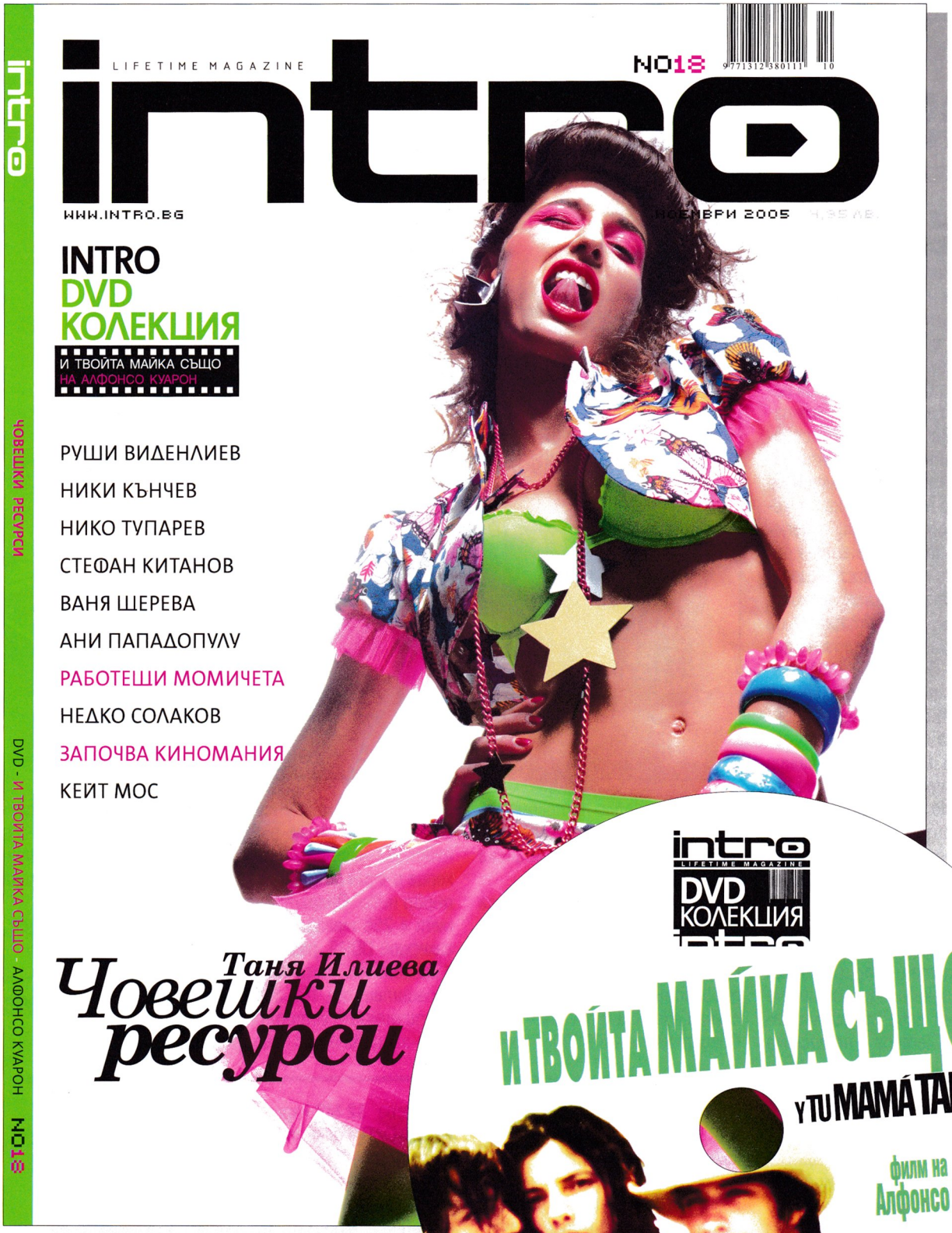
Да се сражавате с тиган е наистина фън. Само това мога да ви кажа.

Три вида опит

Експириънсът е разделен на три групи. В зависимост от това с каква атака отстраните противник, ще получавате различен вид. Например ако изпържите някоя гад със светкавица, ще качите малко точки към опита ви с магиите. Ако извадите нечие око със стрела, ще покачите точки в сферата на ловкостта, а ако съсечете безпощадно противник с меч, ще прибавите експириънс към меле опита.

Асен Георгиев





ПРОДЪЛЖИ КОЛЕКЦИЯТА СИ
ОТ КИНО ШЕДЬОВРИ НА DVD СЪС СПИСАНИЕ INTRO -
ВЪВ ВСЕКИ БРОЙ НАЙ-ДОБРИТЕ НАГРАДЕНИ ФИЛМИ

No2: "И ТВОЙТА МАЙКА СЪЩО!"
- Филм на Алфонсо Куарон

СПИСАНИЕ INTRO + DVD КОЛЕКЦИЯ

САМО ЗА 4.95

СПИСАНИЕ INTRO - МИСЛИ СЕТИВНО!

Best Gadgets

FUJITSU-SIEMENS ESPRIMO PC

Покупката на домашно PC принципно не поставя въпроси за дизайн, качество на материалите и най-вече марка. Важно е колко "вдига", с какъв процесор е и дали е годен за игри. Серията Esprimo на компанията Fujitsu-Siemens е насочена към всички онези, които вече разглеждат персоналния си компютър не просто като желязна работна кутия, а неделим елемент от домашния интериор. На първо място ще ви направи впечатление лесният механизъм за отваряне на компютъра с помощта на голям зелен бутон. По този начин добавянето на нов хардуер е изключително лесно и опростено като процедура. На второ място прави впечатление особено тихата работа на радиаторите за процесор и графична карта. Край на бученето, дрънченето и бръмченето под бюрото. Естествено, въпрос на практическо изпитание е дали работата на охладителната система ще остане същата и след шест месеца. Но нека предположим, че уважаваща себе си фирма като Fujitsu Siemens е помислила за подобни подли потребителски съмнения и вентилаторите са от по-високо тайванско качество.

Компютрите Esprimo са два типа – модел P5905 или модел P5600. Основната разлика между двете системи е процесорът, който в първия случай е Intel, а в другия – AMD. Представяме ви P5905, който е оборудван с чипсета i945G. Процесорът е P4530 с тактова честота от 3 гигахерца и един мегабайт кеш от първо ниво. Оперативната памет е 256 мегабайта 533-мегахерцов DDR2, разширяема до 4 гигабайта. Твърдият диск е с капацитет от 160 гигабайта. Оптичното устройство е DVD-записвачка с поддръжка на двуслойни носители.

Графичната система е вграден на дъното GMA950-чип със споделена памет до 128 MB.

Esprimo PC се продава за около 1000 евро.

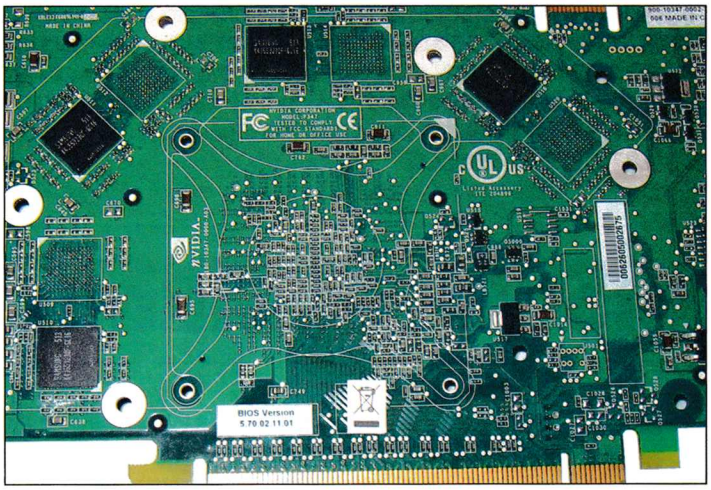
SIEMENS M75

За мнозина потребители проблем при телефоните е тяхната крехкост. Дали това се дължи на собствената им немарливост или те наистина са чупливи, не е важно. Siemens обаче имат своята M-серия и най-новия му представител M75. Този телефон е с метален корпус, гумиран отстрани, противоударен, влаго- и прахозащитен и е снабден с всички последни екстри на мобилната индустрия. Освен станалите стандарт SMS, EMS, MMS, WAP и IrDA, той притежава и вграден модем, Bluetooth, e-mail клиент с поддръжка на SMTP, POP3 и IMAP4 протоколи. Има EDGE, xHTML-браузер и SyncML, аудиоплейър за MP3, AAC, AAC+, 1.3 мегапикселова камера с петкратен зуум с възможността за MPEG4 клип, чийто обектив е защитен с капаче. Осигурена е поддръжка за Java 2.0, 40 тонална полифония с възможност за мелодия да се ползва и произволно mp3. Поддържа и технологията Push To Talk, която все още не е разпространена у нас, за жалост (услуга, при която мобилният телефон може да се използва като радиостанция и провеждането на разговори (Talk) става с натискане на един-единствен бутон (Push). Вградената памет на M75 е 9 MB, която е обикновено е достатъчна. Ако пък ви се струва малко, в комплекта е добавена 32 MB карта от типа MMC. Предимство е и размерът на телефона – той е мъничко по-голям (110x51x21 мм.) и тежък (100 грама) от масовите мобилни, но много добре ляга в ръката и се усеща прекрасно дали е джоба ви или сте го забравили в къщи. Дисплеят е TFT с 262 144 цвята, голям е 132x176 пиксела и като образ е много добър. Моделът се предлага в два цвята – зелен и черен. Като готина екстра е и Photo Editor-ът, с помощта на който може да се редактират снимките, правени с телефона. И за финал – игрите му са доста забавни и времегубещи.

Siemens M75 се продава за около 480 лева.

ASUS EXTREME N7800GTX

Видеоплатките с Geforce7800GTX се появиха на пазара много скоро след официалното обявяване на чипа от nVidia. Extreme N7800GTX не се различава от платките, изпълнени по предоставения от nVidia дизайн. Охладителят е компактен за видеоплатка от върхов клас (не заема съседния слот); честотите са стандартните – 430 MHz GPU (470 MHz Geometry) и 600 MHz памет (1200 DDR). Платката е с два DVI-I изхода за монитори, VIVO (Video-In, Video-Out), SLI извод и 6-pin куплунг за захранване. HDTV/TV-Out управлението е вградено в GF7800, а Video-In функциите се поемат от един Philips чип. Поддържат се разделителни способности до 1920x1200 – 85Hz и 2048h1536 – 75Hz (400 MHz RAMDAC). Паметта е 256MB. Специфична за ASUS е окомплектовката – уплътнение около платката (за по-сигурен транспорт); два DVI-към-VGA преходника; калъф за 16 диска; видео кабел с HDTV (High Definition TV), Composite и S-Video изходи, както и Composite и S-Video входове; дискове със софтуер (игри – Joint Operations Typhoon Rising, Xpand Rally, Project Snowbling, драйвери, CyberLink PowerDirector 3DE и Medi@Show SE 2.0, ASUS програми за Video-Chat по време на игра, запис/предаване по интернет на действията от екрана, ASUS DVD и др.)



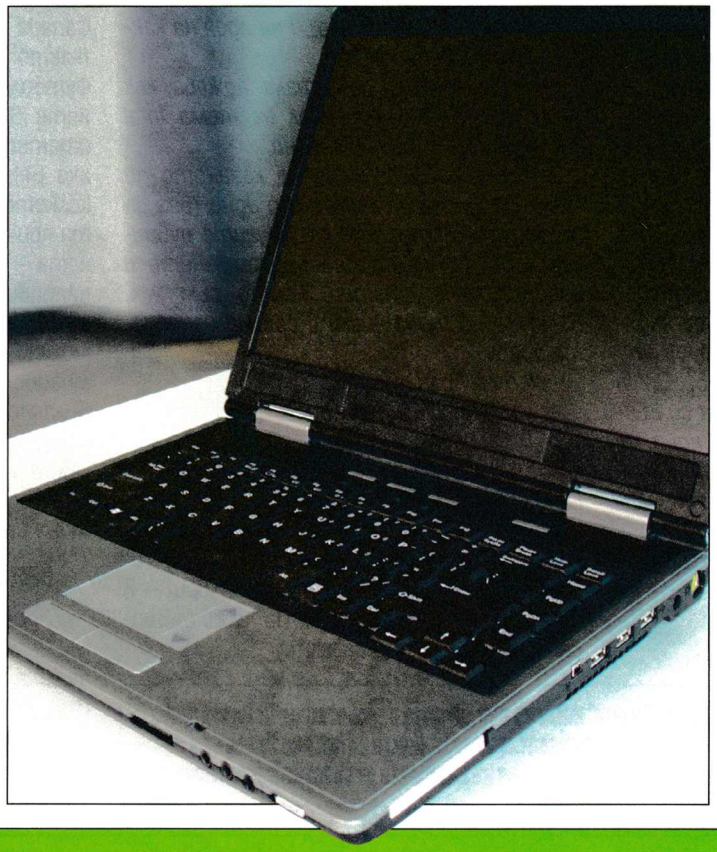
Най-бързата за момента видеоплатка може да се купи за около 1100 лева.

PRESTIGIO NOBILE 1590W

Ако вече планирате да се отървете от настолния компютър вкъщи и да преминете изцяло към лаптоп, Nobile 1590W ще ви се стори много подходящ избор. Широкоекранната 15,4-инчова TFT-матрица (максимална резолюция от 1680 на 1050 точки) в комплект с отличните хардуерни параметри превръщат този модел в избора на геймъра, мултимедийния артист или просто човека с повечко пари за харчене по добър хардуер. Теглото от 3,3 килограма ще уплаши офисните номади. За всички останали остават хитрите усмивки от задоволството след получения резултат. Nobile 1590W е с новите чипсети на Intel915, процесори Pentium M Dothan с тактова честота до 2,13 гигахерца и 2 мегабайта кеш от първо ниво или Celeron M с честота до 1,7 гигахерца и 1 мегабайт кеш от първо ниво.

Тестваният от нас модел беше оборудван с един гигабайт DDR2 RAM и графична карта nVidia GeforceGo 6600 с 256 мегабайта памет. Оптичното устройство е мултиформатна DVD-записвачка, а твърдият диск е с капацитет от 80 гигабайта. Няколко са интересните допълнителни функции на този лаптоп. Освен вградения W-LAN контролер, позволяващ безжична свързаност при наличие на покритие, внимание заслужава и четецът за флаш карти, поддържащ форматите MMC, SD, MemoryStick и MemoryStick Pro. Машината има и Bluetooth-контролер, така че нищо не ви спира да използвате безжични устройства по този стандарт – например за синхронизация на мобилния телефон с компютър. Освен мощния геймърски видеоконтролер лаптопът има и вграден графичен чип на дъното. С помощта на специален бутон в долния десен ъгъл на корпуса можете механично да превключвате в двата режима на работа. Преминаването към onboard-чипа GMA900 Extreme 3 е полезно във всички онези случаи, когато не играете на Doom 3, в движените сте и ви е необходима повече и по-дълга енергийна автономност. Според Prestigio засега няма друг производител, който да предлага подобна функционалност.

Prestigio Nobile 1590W се продава за 2400 лева.



NEC ND-4550

Удобството от запис на DVD-дискове е нещо, за което няма да се опитваме да ви убедим. Все едно да ви разправяме колко е вкусно да се яде шоколад – вие си го знаете сами. Моделът ND-4550 на NEC е мултифункционална записвачка, която прибавя възможността за запис на DVD-RAM носител към стандартната вече поддръжка на DVD+/-R и DVD+/-RW. Освен всичко друго работи и с двуслойни DVD-та, като по този начин можете да запишете и дискове с капацитет от 8,4 гигабайта. В този случай обаче скоростта на запис е по-ниска, като потребителят печели пространство и качество за сметка на бързината.

Изненадата е, че двуслойният DVD+R запис се извършва на осма скорост, което отговаря в практиката на около 20 минути за запълването на едно DVD. Стандартните скорости на запис са както следва: за DVD+/-R - 16x, за -RW – 6x, за +RW – 8x, за DVD-RAM – 5x, а за CD-запис – 32x. С поевтиняването на носителите и предстоящата поява на Blu Ray и HDDVD устройства закупуването на DVD-записвачка никога не е било по-изгодно.

NEC ND-4550 се продава за около 50 долара.

Здравейте, скъпи читатели на Писмата! Поглеждайки назад в страниците на новия брой, на мен лично ми се вие свят. Толкова яки игри накуп не е имало от... миналата Коледа насам. Ужасно съм притеснен какво ще правя в следващите седмици и месеци – все пак имам работа да върша, да чета писмата и да им отговарям. А така като гледам, между пръстите на моето работно колело ще се вклини една FIFA, един Age of Empires, а защо не и едни GT Legends. Добрата новина е, че трябва да поспра с бурния декадентски живот, изискващ от мен инвестиции основно в красотата, изкуството и тайфуни с нежни имена. Време е за ъпгрейд. Те ще ме разберат. И аз се опитах да ви разбера през този месец.

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

СИЛАТА НА ПРОМЯНАТА ЗА ЕДИН МАЛЪК СВЯТ

Здр!

Искам да се обърна с молбата към всички български фенове на играта Resident Evil – айде бе хора, вземете се в ръце да създадем заедно подобна БГ игра. Руснаците да не са нещо повече. Сега искам да се обърна и към всички фенове на Diablo, StarCraft и World of WarCraft – нямам нищо против вас, ама айде, моля ви, не ми спорете. То според вас да вземем да пишем само за такива игри в списанието и то какво ще се получи??? И да се обърна и към други ваши подобни – ами вземете дайте някой друг лев за ъпгрейд, за да видите безспорни игри класики на вашето PC. Това, че нямате тези пари – к'во да се прави българска орисия, ама недейте да казвате: "Хъм ми к'ва е тази и онази игра – играя само Diablo, StarCraft и Heroes 3". Ами причината е може би в старите ви вече машини – огледайте се, вие играете игри от 1999 г. Аз лично нямам нищо против тези игри и искам да се обърна към авторите: Върнете се за един брой назад във времето или направете специално издание за тези игри, които станаха класики, направете една ВЕЧНА КЛАСАЦИЯ, за да може и по-младите геймъри да знаят кога какво е било на мода. Просто нека ние покажем на останалите геймъри в света, че и ние не спим.

А и друго, което смятам да предложа – няма да е лошо да дадете някакъв GSM номер, на който да може да се пращат само sms-и към рубриките, които се надявам да се публикуват. А да, и друго, аз лично очаквам игри като Heroes 5, Collin McRae 2006 и новия Tomb Raider да си върнат короните отново, защото е ясно, че след тези няколко неуспешни опита вече да са намерили верния път към геймърските сърца, които не са ги забравили.

Който иска, нека да ми пише. Надявам се да публикувате моето писмо.

Стоян Стоянов
<diorgiothiol@abv.bg>

Имам чувството, че кипиш от енергия и идеи към целокупното човечество. Руснаците са нещо повече по една чисто статистическа причина – повече са. И когато там един процент от хората решат да си правят местен вариант на някаква игра, те чисто аритметически са повече от българския един процент. Впрочем, това с GSM-номера е много яка идея, но се опасявам, че после ще обвиниш PC Mania, когато си видиш сметката или провериш състоянието на току-що заредения ваучер. Щото, съгласи се – мнения и отзиви по SMS добре, ама и сиренето е с пари.

ПРО И КОНТРА ЗА "ЖЪЛТО"

Здравейте, PC Mania,

Предварително се извинявам за правописните грешки, но бързам...

Пиша ви поради една-единствена причина (не че ако не беше тя, нямаше да ви пиша никога), моля ви, не допускайте хора, които обиждат "жълтата рубрика", да стигат до тиражиране. Веднага ще се обоснова защо:

1. Тези хора най-вероятно грам не разбират защо е тази рубрика...

2. Тези хора си нямат и на идея на каква тема са въпросните...

3. Нито пък са се питали, аджеба, как ли се подготвя материал на тема Intel Development Forum примерно...

А като моя защита на казаното до момента мога да кажа само едно (без да се обиждат колегите от другите рубрики), това са най-добре подготвените и изчерпателни статии, които съм чел. Включвам в това число и специализираната преса.

Петър Арангелов
<palava7a779@abv.bg>

Голяма дума не казвай, голям залък не лапвай. И също – да хвърли камък онзи, който няма грях. Аз смятам, че критиката е полезна. "Жълтите" страници могат да я понесат. Както сам казваш – в тях има какво да се чете. Но не са съвършени, и това също е факт.

ФУТБОЛ – ОЛЕ, ОЛЕ, ОЛЕ!

Здравейте скъпи (dear), г-н Бойчев.

Излишно е да казвам, че сте да best и тем подобни – достатъчно е да кажа, че вече две години ви следя изкъсо (тоест всеки месец по 2 лв. на вятъра :)). Та реших да драсна няколко реда за новата Фифа. Откъм геймплей играта е страшно раздвижена (never better) и започва сериозно да се доближава до реалността. За публиката... по comment. Май пак са ни забравили родното първенство, което видиш ли не е чак толкова слабо. :) И последно тия people от EA Canada НЗ какъв research team имат, но страшно са объркали скиловете на някои играчи.

И накрая едно лично послание към Сашето Бойчев – Форза Юве най-добрите сме. :)))

Пламен Захариев
<snitch55@abv.bg>

Форца Юве, я! Няма две мнения. Жалко за българските отбори, че иначе щях да ги намачкам с любимия "червен" тим наред. Трябва да се отбележи, че не си съвсем прав да критикуваш разработчиците в EA Canada – в Канада се играе малко сокър (както му викат американците на еврофутбола), а хората проектират виртуалните възможности на играчите според статистиката за последния сезон. Така, ако Бекъм не ти се струва толкова як, колкото преди, това е нормално. По същата причина не са включили и нашите момчета – те миналата година знаем какво направиха в европейските турнири, т.е. нищо. Да се надяваме, че във FIFA 2007 ще можем да възпроизведем онези паметни мигове на победи и игрова страст, които българските отбори предложиха в края на септември. Впрочем, добре е да решиш на какъв език ще ми пишеш (английски или все пак български) и дали двата лева наистина са на вятъра (все пак ме следиш).

НЕТЪРПЕЛИВО ОЧАКВАНЕ

Здравейте, печени хора от PC Mania!!!

Чета ви списанието от декември миналата година (тогава почнаха да ми дават повече пари за да го купувам). По принцип нищо против списанието ви, обаче срещнах един сериозен проблем. Мъчите ме много лошо като казвате някое

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

много известно заглавие много по-рано. Например писахте за GTA: San Andreas през февруари, а той излезе 4 месеца по-късно. 4 месеца не можех да спя в очакване на геймката. А пък сега Prince of Persia 3: Kindred Blades – декември. Разберете какво ми е. Пишете за геймките 1 месец преди да излязат.

Обаче има и друг проблем. Понякога пък ги пишете много късно. Blood Rayne 2 го превъртях 2 пъти и чак след това писахте за играта. Но въпреки всичко вие все пак си оставате BEST OF DA BEST, така че продължавам да ви чета. А'е Bye!!!

Иван Ненков a.k.a. Vanks
<hotsauce@abv.bg>

Не знам как да ти помогна, Иване. Според мен страдаш от форма на остро изразена геймърска недостатъчност. Толкова ти се играе, че две не виждаш. И да преговаряш със семейния съвет, освен за повече джобни, да ти купят и по-мощен компютър?! Предварителният поглед към задаващи се готини геймзаглавия не е свързан с някакви срокове – важно е текстът да се появи преди играта, хи-хи. А относно ревюта и това, че си прочел за Blood Rayne 2, след като си я превъртял – някак е нормално, щом си толкова запален по игрите, да изпревариш времето и в същия месец, когато и ние се сблъскваме с това приятно заглавие, паралелно с нашите усилия да изиграеш приключението. Животът е една постоянна надпревара – в едни обиколки ние те водим, в други ти ни минаваш. Ако започнеш твърде много да ни задминаваш, обади се. Явно си станал по-добър от другите.

СПОР – ЙОК

Здравей, скъпо списание. От много време си купувам PC Mania и си наблюдавам аз рубриката писма, гледам минава през какви ли не спорове, за пиратството най-често. Мисля си: така не бива. Не разбрахте ли, че няма смисъл да се спори за пиратство, за това, че не всеки може да си позволи оригинални игри, също и това коя игра е по-хубава (Сашо сигурен съм, че не си забравил спора за StarCraft).

Г-н Бойчев, моля ви, лошо затапвате всеки читател, осмелил се да ви пише. Дали това се нрави на нас, читателите на списанието (все още най-доброто, надявам се и да си остане такова)? Замислете се над това. Предполагам, че е възможно и с моето изказване да стане така, ама все пак...

Чао :)
Добромир Добрев
<lenka@gbg.bg>

Не споря за пиратството. То просто е кофти. Не е въпросът дали можеш да си го позволиш. Кофти е просто, че трудът на някакви хора няма никакво значение за други хора, които считат, че същият този труд е нещо, което могат да получават наготово под подразбиране. И стига с тия затапвания. Чувствам се като любезния лос, който посетил Кума Лиска, "любезно" я оправил, а преди това се чуло едно "Пук! Добър вечер!" Заради тапата, с която се била затапила...

BLIZZARD НА ПАНГАРА

Абе да ви кажа писна ми да слушам само за Blizzard. Във всеки брой WOW го сравнявате с нещо божествено едва ли не и сега какво чета в последната анкета "Не знам – аз играя само игрите на Blizzard. "Абе вие чувате ли се – туй, че искате да продадете повече бройки от WOW, не означава, че навсякъде трябва да чета за Blizzard и тяхната "божествена игра". Аз не играя WOW поради простата причина, че за парите, които трябва да дам за нея, мога да си купя 50 пиратски диска. И дължен ли съм да чета постоянно за WOW навсякъде в списанието ви.

Алекс Капинчев
<alex_kapinchev@dir.bg>

Не си дължен, Алекс. Чети за други неща. А Blizzard са мега яки, знаеш. И на мен понякога ми омръзва, но с мега яките неща е така – те са постоянно около нас и не можеш да се правиш, че ги няма.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмата е на диск 2

Този път бест фрий софт е посветен на една-едничка програма. Поради простата причина, че този софтуер има всички характеристики на рубриката (малък и безплатен) и освен това обединява в себе си много апликации.

Konfabulator

версия: 2.1.1
сайт: http://www.konfabulator.com/
размер: 9.0MB + екстри
работна система: Windows 2000 и XP/MacOSX/AmigaOS/BeOS/DOS/Unix
Изисква: Интернет за пълна работоспособност

Малко история

В началото на 2000-та година на Арло Роуз му идва идея за програмка от този тип. Решава да ползва xml за структуриране на картинките и езика pearl за останалото. Той споделя идеята си с Пери Кларк, негов колега-програмист от Sun Microsystems и скоро след това те имат основата на програмата. От него идва и по-добрата идея xml и pearl да се сменят с JavaScript, най-малкото защото той е много по-лесен и разбираем от повече хора. Двамата се захващат усилено на работа и половин година по-късно имат готова версия за Макинтош. Веднага тя става и едно от най-популярните допълнителни програми за MAC. Година по-късно към тях се присъединява и Eg Boac и малко след това Konfabulator за Windows вижда бял свят.

Името на програмата е доста странно и не означава нищо на никой език. То представлява приложение, което използва java енджина на операционната система (Windows, MAC OS, Amiga, BeOS...), за да тръгне, а с негова помощ се пускат така наречените widgets (буквалният му превод означава джунджурия). Те представляват малки (от 5 до 700 KB) файлове, всеки от които има различна "работа".

Големината на инсталационния пакет на Konfabulator е 9 мегабайта и след инсталация получавате необходимите файлове, за да тръгне програмата и няколко основни "джунджурии" към него – за показване на времето, фазите на луната, дигитален и аналогови часовници, календар, за отчитане на силата на батерия (ако сте с лаптоп), римайндер, търсачка през yahoo.com, така наречения Pixel Frame, които прави слайдшоу от избрана директория, датчик за заетост на паметта и CPU и още няколко подобни.

Предполагам, че те ще са ви достатъчно като за начало, но дори и така да е, отидете до дъщерния сайт на програмата, посветен само на допълнителните екстри (www.widgetgallery.com) и разгледайте. Всичко е подредено по типове, с описание, автор и скрийншот.

Категориите са много – fun & games, date&time, news feeds, sigh &sound, geek stuff, sysytem utilities, cam viewers, app enhancers и т.н. и ви гарантирам, че ще намерите поне десетина, които да ви харесат.

Топ селекция

На джаджите, които ми станаха любими, а предполагам и на вас, отделям специално място и повечето ги има на диск 1 към настоящия брой.

Annoyer – представлява клавиатура на GSM, на която, като кликате с мишката, ви говори щуротии – обичам слонове, ти си идиот и подобни. Перфектна за отдих и почивка след поредния час пред монитора. Освен това предизвиква хората да кликат по нея (ако някой ви пита какво е това, накарайте го да кликне на единицата. ;)

Binary Converter – преобразува ASCII текст в Binary и обратно. Получават се много налудничави комбинации от нули и единици.

Currency Converter – обръща валути една в друга. Колко е един коморски франк към нашия лев? Точно 225,97 за левче!

Dictionary – използват се wikipedia, dictionary.com, thresaurs.com и webster.com за да ви се върнат резултати за търсената дума.

GoogleImages! – няма какво да се коментира – всичко е ясно. Картинките се показват в прозореца на widget-а, без да се отваря допълнителен браузер.

Sudoku + Sudoku helper – запалихте ли се по тази игра с цифри? И да не сте, сега е моментът. Помощникът (Sudoku helper) ще ви помогне да навлезете в геймплея.

Windows Commander – не, това не е популярният файл мениджър, а джаджа, в която са обединени няколко основни и често ползвани функции на Windows – Run, Dir и Search for (с възможност за търсене на дума в определен файл!)

WoW Realm Status – няма да ви кажа за какво служи. :P

Translate Mini – преводач от един на друг език. Ползва Интернет ресурси. Поддържа превод от и на над десет езика.

Dancing Pikachu – Пикачу ми е любимец, въпреки асоциациите, които предизвиква името му понякога. След като го стартирате, този симпатичен мъник започва да танцува по екрана ви до полуда (негова или ваша).

Elegant Stickies – световно известните ярко жълти листчета за бележки, директно залепени зад стъклото на монитора ви. Гарантирам, че няма как да си махнете от там, освен с десен клик и Close Widget!

NASA Image Gallery – писан от Андреа Аревало. Подобен на Pixel Frame, но черпи картинки от сайта на NASA, за снимки от великия и необятен Космос.

Евентуални проблеми

Крашове и зацикляне с програмата и допълненията са много редки и аз лично не се срещнах с тях. За мен проблем, макар че компютърът ми е доста як, се оказаха пуснатите допълнения. Когато те станаха над десет-петнадесет, се оказа, че заемат повече от сто и петдесет мегабайта оперативна памет! Но след като ги редуцирах до три (The Weather, Calendar и Picture Frame), всичко си дойде на мястото.

Така че и вие прегледайте уиджетите на сайта, диска и в директорията на програмата, изберете си няколко, а другите пускайте, само когато са ви нужни.

Ако имате познания и желание да направите собствен widget, минете през сайта на програмата и от раздела Workshop изтеглете необходимите ви файлове.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

P. S. Версиите за Unix, Amiga OS, Be OS, DOS и AIX може да свалите от адрес: http://www.curl.haxx.se/download.html

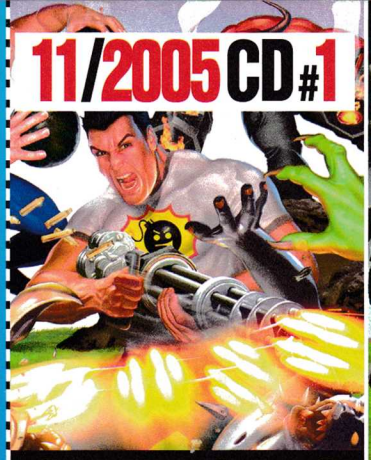
КОЙ КОИ Е?

Арло Роус – Работил за Apple Macintosh от 1984-та година. Стига до поста мениджър на отдела за интерфейса на операционната система. Автор е и на програмата Kaleidoscope.

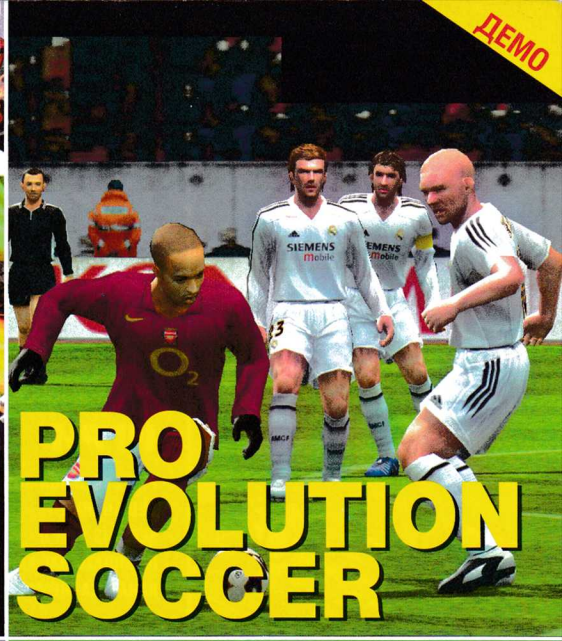
Пери Кларк – Програмист в ирландската компания Valley, дълги години е работил по проблеми на сигурността на UNIX или Windows системи. Началото на 90-те купува на старо MAC SE30 и става завинаги фен на тази фирма. Започва да пише за MAC OS и досега не е спирал.

Ед Воас – Също програмист и автор на много шеъруер и платен софтуер. Започва работа в Apple около 90-та и работи по MAC OS 8, 9 и Panther. След това отива да програмира за Adobe, като е съавтор на интерфейса на PhotoShop 7 и CS.

11/2005 CD#1



SERIOUS SAM2

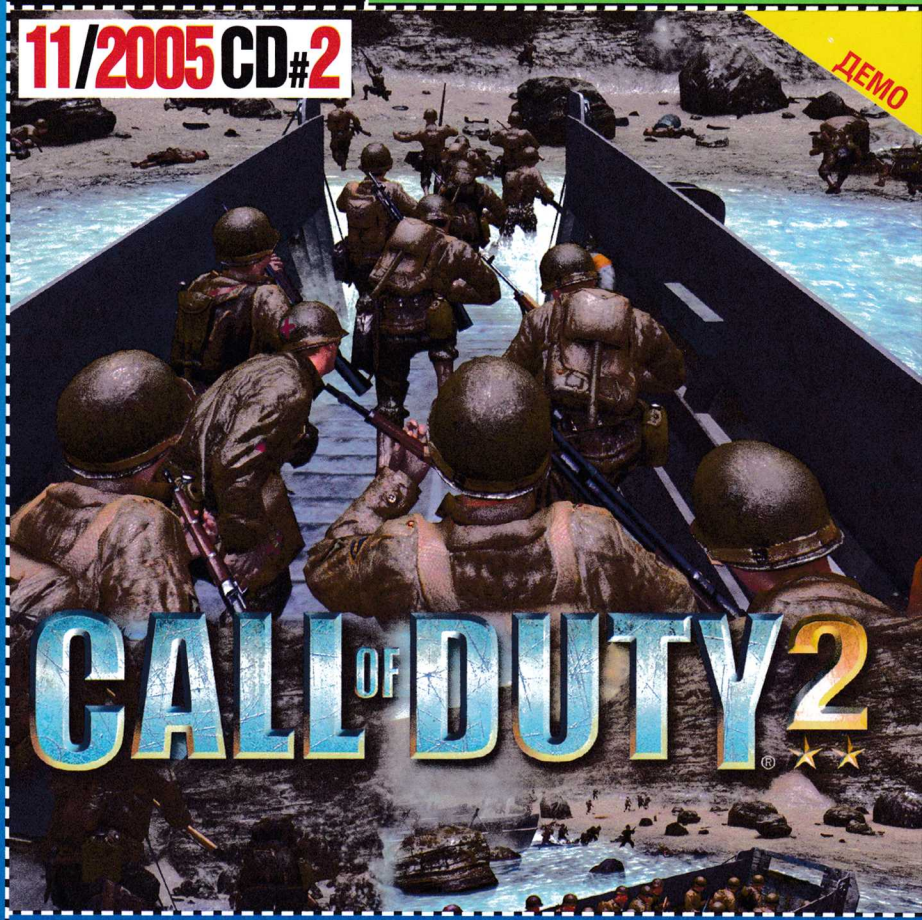


RED SHARK 2

ПРОГРАМИ

- Konfabulator
- Opera 8.50
- AntiVir Personal Edition

11/2005 CD#2

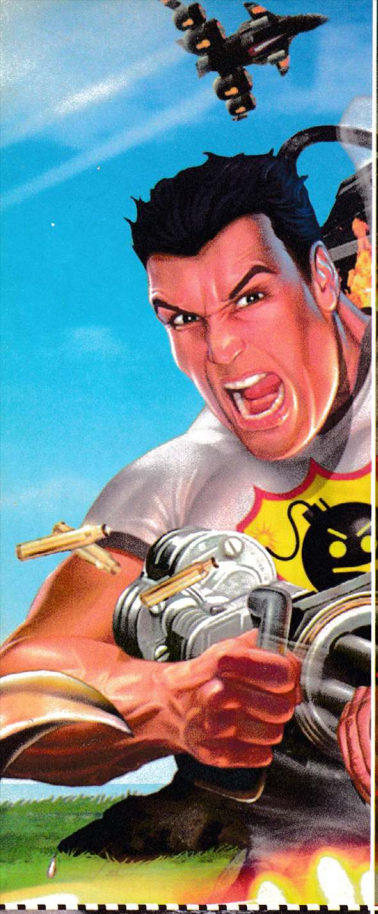


GRAMIS компютърни игри на български **1=2**

Отново всеки, който има поне 1 игра на **Gramis**, може да спечели безплатно втора – **Hellforces**! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на **Gramis**.

Печелившите от предишния брой:

Ангел Милев	Варна
Михаил Стайков	Хасково
Виктор Иларионов	Габрово
Виктор Стамболийски	София
Милен Иванов	Димитровград
Иво Манахилов	Хасково
Никола Николов	Варна
Георги Драгомиров	София
Борис Витанов	Шумен
Виктор Панков	София



ИГРИ

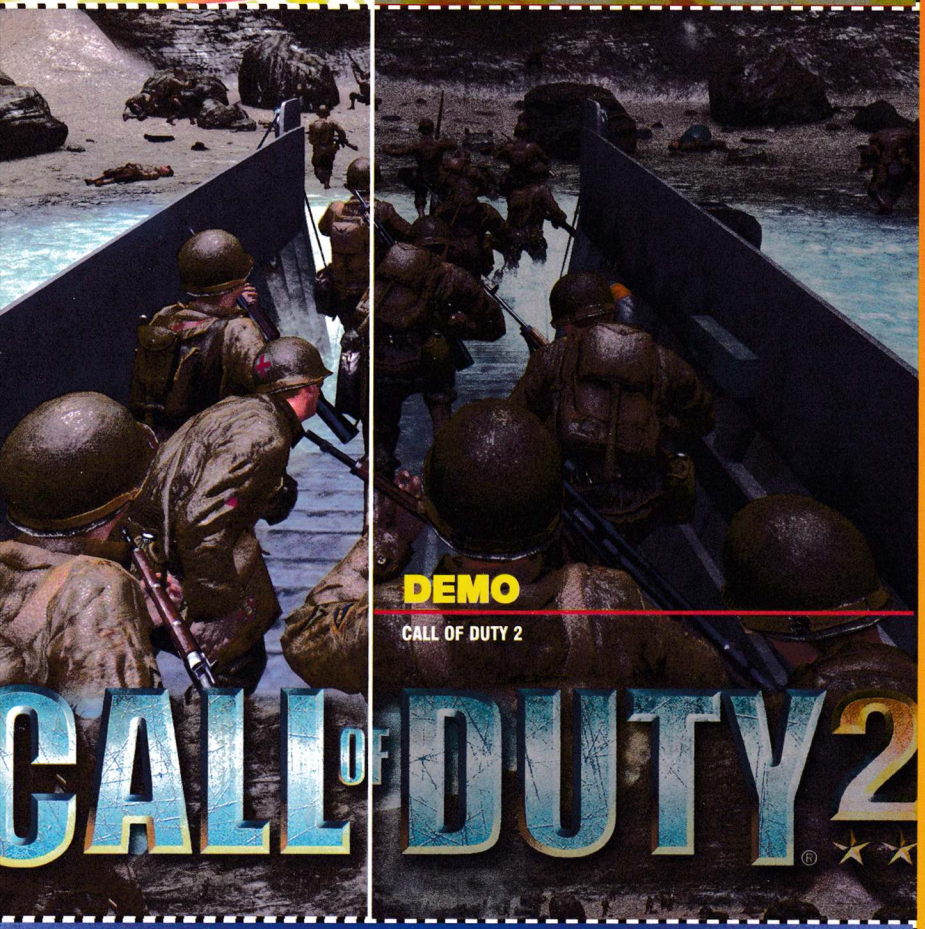
PRO EVOLUTION SOCCER 5 - СПОРТ
RED SHARK 2 - ЕКШЪН
SERIOUS SAM II - ШУТЪР
INTERNATIONAL KARTING - СПОРТ
KARATEKA (REMAKE) - ЕКШЪН, ЦЯЛА ИГРА

ЕКСТРИ

STARCRAFT: GHOST
DRAGONSHARD

ПРОГРАМИ

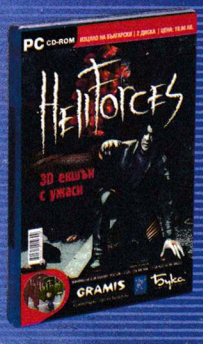
KONFABULATOR
OPERA 8.50
ANTIVIR PERSONAL EDITION



DEMO

CALL OF DUTY 2

Може да си изрежете обложка за дисковете!



Първото изречение на играта .....

е: .....

.....

.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:

.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

ЗВУЦИ

Яко техно	49583	Баба псува /ХИТ/	49603
Слон	49584	Message ICQ	49604
Луда крава	49585	Училищен звънец	49605
Пиленца	49586	Подсвиркване	49606
Славей	49587	Оргазъм	49607
Изстрел	49588	Преследване	49608
Арфа	49589	През витрината	49609
Лудница	49590	Еротичен стон	49610
Щурци	49591	Мърморещо елфче	49611
Вълчи вой	49592	Сирена на Параход	49612
Звънец	49593	Полицейска сирена	49613
Яко смях	49594	Стар телефон	49614
Оригване	49595	Детски кикот	49615
Трабант	49596	Лалала ...	49616
Гръмотевици	49597	Ядосан китаец	49617
Бебе	49598	Мъркащо коте	49618
Писък	49599	Играещо лъвче	49619
Кашлица	49600	Дунавско хоро	49620
Хъркане	49601	Ръченица	49621
Дъжд	49602	Китари	49622

ЛАФОВЕ

Ново	Ща скъсам ...	49623
Ново	Леле жената звъни ...	49624
Ново	Ей сладур, телефонът ти звъни	49625
Хит	Хей, секси, вдигни си телефона	49626
Хит	Имате ново съобщ./ерс звучене/	49627
Хит	Баба псува ЯКО - част 2	49628
Хит	Обаждам се от нашето село ...	49629
Хит	Баба псува ЯКО - част 3	49630
	Тийнейджъри /много як лаф !/	49631
Хит	Баба псува ЯКО - част 4	49632
Хит	Здрасти бе, моруК ...	49633
Хит	Ей го на мама добичето ...	49634
Ново	Вдигни си телефона, ма,пача ..	49635
Ново	Ще звънна след 5 секунди	49636
	Слушай , шамандуро ...	49637
Ново	Fuck you, fuck the liar!	49638
Ново	Гангстери	49639
Ново	Къде си ма, парцал?	49640
	Ай ще ти се невиди и женското чудо	49641
	Не ме гледай така като теле	49642
	Оле Боже, оле майко	49643
	Master I have mail for you	49644
	You have a call	49645
	Ние не сме чак толкоз прости ...	49646
	Туй са две бири ма оууу ...	49647

МЕЛОДИИ !!!

ХИТ

	моно	поли
50 Cent - Just a little bit	557790	668790
Ъпсурт - 3 в 1	557791	668791
Daddy Yankee - Gazolina	557792	668792
Elena Paparizou-My Number One	557793	668793
50 Cent - Candy Shop	557794	668794
Kati Garbi - Esena Mono	557795	668795
Arash - Boro Boro	557796	668796

НОВО

	моно	поли
Каризма - Минаваш през мен	557797	668797
Gwen Stefany - Hollaback Girl	557798	668798
Infernal - From Paris to Berlin	557799	668799
Mariah Carey - It's like that	557800	668800
Arash feat. Rebecca - Temptation	557801	668801
Backstreet Boys - Incomplete	557802	668802
Shakira - La tortura	557803	668803
Графа и М. Илиева - Крадена любов	557804	668804
Rob Thomas - Lonely no more	557805	668805
Ashanti - Only You	557806	668806
Ruslana - Dance with the Wolves	557807	668807
Братя Мангасариян-Теро Реро	557808	668808

BG

	моно	поли
Ъпсурт - Искам твоето тяло	557809	668809
Каризма - Mr. Killer	557810	668810
Каризма - Ще избягам ли от теб	557811	668811
Руши Видинлиев - Онзи	557812	668812
Графа - Слънце в очите ти	557813	668813
Графа - Секс за пари	557814	668814
Братя Мангасариян - Във Кубъ	557815	668815
Братя Мангасариян - Бай Мангау	557816	668816

ФИЛМОВА

	моно	поли
20th Century Fox	557817	668817
Mission Impossible	557818	668818
Star Wars	557819	668819
X Files	557820	668820
Underground - Горан Брегович	557821	668821

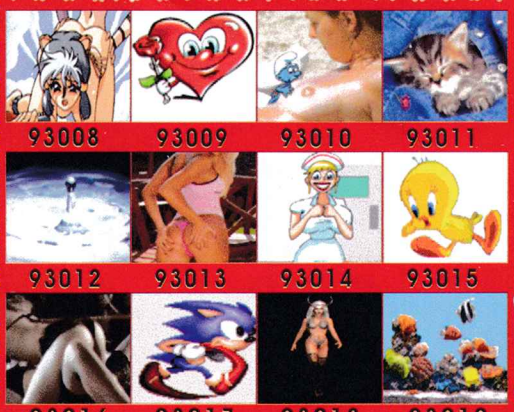
DANCE

	моно	поли
Black Eyed Peas -Don't phunk with my	557822	668822
O-Zone - De ce plang chitarele	557823	668823
Arash - Tike Tike Kardi	557824	668824
JayZ & Linkin Park - NumbEncore	557825	668825
Chemical Brothers - Galvanize	557826	668826
Don Omar - Dale Don Dale	557827	668827
Gwen Steffany - Rich Girl	557828	668828
Ruslana - Wild Dances	557829	668829
Anastacia - Sick and tired	557830	668830
Eminem - Just Lose It	557831	668831

ПОП ФОЛК

	моно	поли
Анна - Грешиш тотално	986796	997796
Мая и DJ Живко - Party Time	986797	997797
Преслава - Дяволско желание	986798	997798
Азис - Обречи ме на любов	986799	997799
Азис и Малина - Не знаеш	986800	997800
Азис - Мила моя, ангел мой	986801	997801
Азис и Деси Слава- Жадувам	986802	997802
Нелина - Къде сме тази вечер	986803	997803
Гергана - Измама	986804	997804
Гергана - Губя те бавно	986805	997805
Ивана - Не е ваша работа	986806	997806

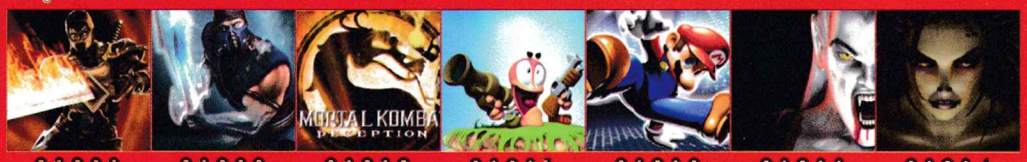
АНИМИРАНИ КАРТИНКИ



93008 93009 93010 93011 93012 93013 93014 93015 93016 93017 93018 93019

93020 93021 93022 93023 93024 93025 93026 93027

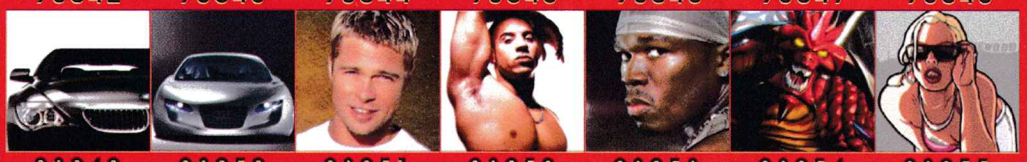
ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



93028 93029 93030 93031 93032 93033 93034

93035 93036 93037 93038 93039 93040 93041

93042 93043 93044 93045 93046 93047 93048



93049 93050 93051 93052 93053 93054 93055

93056 93057 93058 93059 93060 93061 93062

93063 93064 93065 93066 93067 93068 93069

93070 93071 93072 93073 93074 93075 93076

ЗА ЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ

93077 93078 93079 93080

wap.gsmzabava.com/ero

93081 93082 93083 93084

SMS на номер 1710

Mtel GloBul

WAP.GSMZABAVA.COM

и не забравяй да добавиш в Bookmarks на твоя GSM ...;-)

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:

Пример за Nokia: 12345 N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.

Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Индекси на GSM-и:

N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola
A - Alcatel
E - Други

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, видео, java игра или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!
За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

Търсете от 17-ти ноември
С ръководство на български
Цена 9.90 лв.

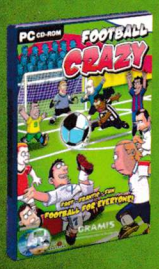
FOOTBALL CRAZY

ДИНАМИЧЕН, ШАНТАВ И ЗАБАВЕН ФУТБОЛ

Спечелете Европейската шампионска лига с любимия си отбор, организирайте своя еврокупа или играйте един до друг с ваши приятели в най-смахнатия мултиплейър режим! И още:

- Вдъхновена е от класики като Sensible Soccer и Kick Off
- Включва отбори и играчи от сезон 2005
- Кратка инсталация, лесна за усвояване, тръгва на повечето компютри!

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Metro, 2 be, Global Net, Pulsar, Technopolis, Technomarket Europa, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg



Издател на "Crazy Football" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български